



日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

P904us
Jordan and Hamburg WP
F-7219
10/007,732
G.A.U. 3713
(212)986-2340

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年11月 9日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-341367

出 願 人

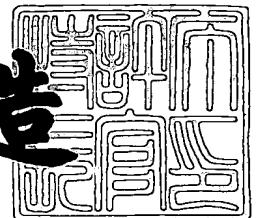
Applicant(s):

株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪

2001年11月 2日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3096055

【書類名】 特許願

【整理番号】 28023

【提出日】 平成12年11月 9日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明の名称】 ネットゲームシステム、ネットゲーム進行処理方法及び
ネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュー
タ読み取り可能な記録媒体

【請求項の数】 16

【発明者】

【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイ
ーオー内

【氏名】 代継 宏有

【発明者】

【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイ
ーオー内

【氏名】 山岡 成年

【発明者】

【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイ
ーオー内

【氏名】 内藤 聡子

【発明者】

【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイ
ーオー内

【氏名】 中山 法夫

【発明者】

【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイ
ーオー内

【氏名】 後藤 克宏

【発明者】

【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社ケイシーイーオー内

【氏名】 難波 和宏

【特許出願人】

【識別番号】 598138501

【住所又は居所】 大阪市北区梅田2丁目5番25号

【氏名又は名称】 株式会社ケイシーイーオー

【代理人】

【識別番号】 100067828

【弁理士】

【氏名又は名称】 小谷 悦司

【選任した代理人】

【識別番号】 100075409

【弁理士】

【氏名又は名称】 植木 久一

【選任した代理人】

【識別番号】 100096150

【弁理士】

【氏名又は名称】 伊藤 孝夫

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 012472

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9900052

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ネットゲームシステム、ネットゲーム進行処理方法及びネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 会員プレイヤにより操作されるモニタ付き情報端末を用いて、ネットワーク上に設けられたゲームサーバとの間で通信しながら、該ゲームサーバに構築されたゲーム空間上で、設定されたゲーム目標への達成を目指してゲームを進行するネットゲームシステムであって、前記ゲームサーバは、会員プレイヤから非会員の所有する情報端末のメールアドレスを特定する紹介情報を受信すると、該会員プレイヤを特定する情報を含む入会勧誘情報を作成する入会勧誘情報作成手段と、入会勧誘情報の前記非会員のメールアドレスへの送信に応答して該非会員から入会の申し込み情報を受信すると、入会処理を行う入会処理手段と、入会処理後、紹介者である会員プレイヤにゲーム内で前記ゲーム目標の達成に有利な特典を付与する特典付与手段とを備えたことを特徴とするネットゲームシステム。

【請求項 2】 前記紹介情報に非会員の所有する情報端末のメールアドレスを含む請求項 1 記載のネットゲームシステム。

【請求項 3】 紹介者である会員プレイヤに、紹介した非会員が入会したことを報知するための報告書を作成する報告書作成手段を備えた請求項 1 又は 2 記載のネットゲームシステム。

【請求項 4】 前記ゲーム目標は、ゲームの進行に従って積算されるスコアが所定値に達することであり、前記特典付与手段は、会員プレイヤに所定のスコアを加算するものである請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載のネットゲームシステム。

【請求項 5】 前記ゲームサーバに構築されたゲーム空間は仮想会社内であり、前記ゲームは各情報端末に対応付けられた仮想社員を前記仮想会社内で社長を目指して育成する育成ゲームである請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載のネットゲームシステム。

【請求項 6】 前記ゲームサーバは、各情報端末のモニタにそれぞれ所定期

間毎に提示する種々の課題の所定回分を作成する課題作成手段と、作成した課題を各情報端末に送信すると共に情報端末のモニタに提示した課題に対応する該情報端末からの応答情報を受信する送受信手段と、育成に必要な加減用パラメータ値を前記応答内容と関連させて記憶するパラメータ記憶部と、各仮社員人を特定する情報と対応してパラメータ値を少なくとも更新的に記憶する個人データ記憶部と、各課題に対する応答情報の内容から決定される前記加減用パラメータ値を現パラメータ値に積算して前記個人データ記憶部の各仮想社員毎に記憶すると共に、このパラメータ値に基づいて該情報端末に対応付けられた仮想社員の仮想会社内での昇格、降格のための処理を行う育成処理手段とを備えた請求項5記載のネットゲームシステム。

【請求項7】 複数種類のゲームモードをプレイヤに選択可能に行わせるゲーム進行処理手段を備え、前記パラメータ記憶部は、各ゲームモードに対応する加減用パラメータ値が設定されている請求項6記載のネットゲームシステム。

【請求項8】 前記課題作成手段は、情報端末からのアクセスを受けて所定の課題を提供する請求項5～7のいずれかに記載のネットゲームシステム。

【請求項9】 会員プレイヤにより操作されるモニタ付き情報端末を用いて、ネットワーク上に設けられたゲームサーバとの間で通信しながら、該ゲームサーバに構築されたゲーム空間上で、設定されたゲーム目標への達成を目指してゲームを進行するネットゲーム進行処理方法であって、会員プレイヤから非会員の所有する情報端末のメールアドレスを特定する紹介情報を受信すると、該会員プレイヤを特定する情報を含む入会勧誘情報を作成し、入会勧誘情報の前記非会員のメールアドレスへの送信に応答して該非会員から入会の申し込み情報を受信すると、入会処理を行い、入会処理後、紹介者である会員プレイヤにゲーム内で前記ゲーム目標の達成に有利な特典を付与することを特徴とするネットゲーム進行処理方法。

【請求項10】 前記紹介情報に非会員の所有する情報端末のメールアドレスを含む請求項9記載のネットゲーム進行処理方法。

【請求項11】 紹介者である会員プレイヤに、紹介した非会員が入会したことを報知するための報告書を作成し、送信する請求項9又は10記載のネット

ゲームシステム。

【請求項 1 2】 前記ゲーム目標は、ゲームの進行に従って積算されるスコアが所定値に達することであり、前記有利な特典は、会員プレイヤに所定のスコアを加算することである請求項 9 ～ 1 1 のいずれかに記載のネットゲームシステム。

【請求項 1 3】 会員プレイヤにより操作されるモニタ付き情報端末を用いて、ネットワーク上に設けられたゲームサーバとの間で通信しながら、該ゲームサーバに構築されたゲーム空間上で、設定されたゲーム目標への達成を目指してゲームを進行するネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、会員プレイヤから非会員の所有する情報端末のメールアドレスを特定する紹介情報を受信すると、該会員プレイヤを特定する情報を含む入会勧誘情報を作成し、入会勧誘情報の前記非会員のメールアドレスへの送信に応答して該非会員から入会の申し込み情報を受信すると、入会処理を行い、入会処理後、紹介者である会員プレイヤにゲーム内で前記ゲーム目標の達成に有利な特典を付与することを特徴とするネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 1 4】 前記紹介情報に非会員の所有する情報端末のメールアドレスを含む請求項 1 3 記載のネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 1 5】 紹介者である会員プレイヤに、紹介した非会員が入会したことを報知するための報告書を作成し、送信する請求項 1 3 又は 1 4 記載のネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 1 6】 前記ゲーム目標は、ゲームの進行に従って積算されるスコアが所定値に達することであり、前記有利な特典は、会員プレイヤに所定のスコアを加算することである請求項 1 3 ～ 1 5 のいずれかに記載のネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、会員プレイヤ各自の情報端末からネットワークを介してゲームサーバ上に構築されたゲーム空間上で、設定されたゲーム目標への達成を目指してロールプレイング等を含む種々のゲームの進行を行うゲームシステムの技術に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、ネットワークに接続可能なパーソナルコンピュータ等の情報端末を用いて、各プレイヤが該ネットワークを介してスポーツや格闘技、戦闘ゲーム等で直接対戦したり、同一ステージに参加して競い合うゲームが知られている。また、プレイヤ自身がゲーム内の仮想個人としての役割を擬似体験するロールプレイングゲームにおいて、プレイヤに対応する仮想個人の特定の能力をトレーニングや他の仮想個人との対戦を通じて向上させ、育成するゲームが知られている。

【0003】

さらに、各仮想個人に複数種類の能力パラメータを設定すると共に、プレイヤに対し種々の設問を提示して回答、選択肢の選択を求め、その回答の適否や内容によってプレイヤに対応づけられた仮想個人の各能力パラメータを様々に変化させることで、コンピュータで制御される仮想個人との間でそれぞれ異なる育成結果を得るようにした育成ゲームが知られている。

【0004】

このようなネットワークを介在させたゲームにおいては、ゲーム参加者を募る態様として、サーバ上にゲーム紹介ページ等を閲覧可能に準備したり、ゲーム雑誌に紹介記事を掲載する等していた。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

従来のゲーム紹介ページや雑誌記事等を利用する方法では、参加者の募集方法という点で効率上限界があり、特に多数のプレイヤが参加することでゲームが効果的に進行し得るようなゲームの場合、ゲーム参加者を如何にして集めるかが課題のひとつとなっている。

【0006】

本発明は、上記課題を解決するためになされたもので、ゲームには予め設定されたゲーム目標があることに着目し、このゲーム目標を達成する手だてのひとつに、非会員の募集のための紹介モードを設けることで、会員の増大を効率的に図るネットゲームシステム、ネットゲーム進行処理方法及びネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供することを目的とするものである。

【0007】

【課題を解決するための手段】

請求項1記載の発明は、会員プレイヤにより操作されるモニタ付き情報端末を用いて、ネットワーク上に設けられたゲームサーバとの間で通信しながら、該ゲームサーバに構築されたゲーム空間上で、設定されたゲーム目標への達成を目指してゲームを進行するネットゲームシステムであって、前記ゲームサーバは、会員プレイヤから非会員の所有する情報端末のメールアドレスを特定する紹介情報を受信すると、該会員プレイヤを特定する情報を含む入会勧誘情報を作成する入会勧誘情報作成手段と、入会勧誘情報の前記非会員のメールアドレスへの送信に応答して該非会員から入会の申し込み情報を受信すると、入会処理を行う入会処理手段と、入会処理後、紹介者である会員プレイヤにゲーム内で前記ゲーム目標の達成に有利な特典を付与する特典付与手段とを備えたものである。

【0008】

請求項9記載の発明は、会員プレイヤにより操作されるモニタ付き情報端末を用いて、ネットワーク上に設けられたゲームサーバとの間で通信しながら、該ゲームサーバに構築されたゲーム空間上で、設定されたゲーム目標への達成を目指してゲームを進行するネットゲーム進行処理方法であって、会員プレイヤから非会員の所有する情報端末のメールアドレスを特定する紹介情報を受信すると、該会員プレイヤを特定する情報を含む入会勧誘情報を作成し、入会勧誘情報の前記非会員のメールアドレスへの送信に応答して該非会員から入会の申し込み情報を受信すると、入会処理を行い、入会処理後、紹介者である会員プレイヤにゲームに前記ゲーム目標の達成に有利な特典を付与することを特徴とするものである。

【0009】

請求項13記載の発明は、会員プレイヤにより操作されるモニタ付き情報端末を用いて、ネットワーク上に設けられたゲームサーバとの間で通信しながら、該ゲームサーバに構築されたゲーム空間上で、設定されたゲーム目標への達成を目指してゲームを進行するネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、会員プレイヤから非会員の所有する情報端末のメールアドレスを特定する紹介情報を受信すると、該会員プレイヤを特定する情報を含む入会勧誘情報を作成し、入会勧誘情報の前記非会員のメールアドレスへの送信に応答して該非会員から入会の申し込み情報を受信すると、入会処理を行い、入会処理後、紹介者である会員プレイヤにゲームに前記ゲーム目標の達成に有利な特典を付与することを特徴とするものである。

【0010】

これらの構成によれば、会員プレイヤによりモニタ付き情報端末が操作されることにより、ネットワーク上に設けられたゲームサーバとの間において、ゲームサーバに構築されたゲーム空間上での、設定されたゲーム目標への達成を目指すべくゲームの進行のための通信が行われる。このゲームのひとつのモード、あるいは付加されたモードとして、会員プレイヤから非会員の所有する情報端末のメールアドレスを特定する紹介情報がゲームサーバに送信され、ゲームサーバがこれを受信すると、該会員プレイヤを特定する情報を含む入会勧誘情報が作成され、入会勧誘情報の前記非会員のメールアドレスへの送信が行われる。ゲームサーバは、入会勧誘情報の送信に応答して該非会員から入会の申し込み情報を受信すると、入会処理を行う。さらに、入会処理後、紹介者である会員プレイヤにゲーム内で前記ゲーム目標の達成に有利な特典が付与される。

【0011】

なお、ゲームサーバに準備されているゲームが、共通するゲーム空間を有しながらも、位置的に異なる空間、例えばゲーム空間が複数に仕切られているとか、異種の空間、例えばゲーム空間内に複数の仮想会社が準備され、互いに異なる仮想会社に既に入社しているなどの態様にあっては、一方から他方を見たとき、そこでゲームに参加しているプレイヤを非会員として扱うようにし、勧誘により、同じ空間への移動処理（仮想会社では同一会社への転職処理）を行わせるように

するものでもよい。

【0012】

請求項2記載の発明は、前記紹介情報に非会員の所有する情報端末のメールアドレスを含む請求項1記載のネットゲームシステムである。請求項10記載の発明は、前記紹介情報に非会員の所有する情報端末のメールアドレスを含む請求項9記載のネットゲーム進行処理方法である。請求項14記載の発明は、前記紹介情報に非会員の所有する情報端末のメールアドレスを含む請求項13記載のネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。これらの構成によれば、ゲームに全く参加していない非会員に対しては、メールアドレスが含まれる。

【0013】

請求項3記載の発明は、紹介者である会員プレイヤに、紹介した非会員が入会したことを報知するための報告書を作成する報告書作成手段を備えた請求項1又は2記載のネットゲームシステムである。請求項11記載の発明は、紹介者である会員プレイヤに、紹介した非会員が入会したことを報知するための報告書を作成し、送信する請求項9又は10記載のネットゲームシステムである。請求項15記載の発明は、紹介者である会員プレイヤに、紹介した非会員が入会したことを報知するための報告書を作成し、送信する請求項13又は14記載のネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。これらの構成によれば、紹介した非会員が入会したことを報知するための報告書の作成が行われ、その報告書が紹介者である会員プレイヤに送信され、これにより入会の有無が知らされる。

【0014】

請求項4記載の発明は、前記ゲーム目標は、ゲームの進行に従って積算されるスコアが所定値に達することであり、前記特典付与手段は、会員プレイヤに所定のスコアを加算するものである請求項1～3のいずれかに記載のネットゲームシステムである。請求項12記載の発明は、前記ゲーム目標は、ゲームの進行に従って積算されるスコアが所定値に達することであり、前記有利な特典は、会員プレイヤに所定のスコアを加算することである請求項9～11のいずれかに記載の

ネットゲームシステムである。請求項 1 6 記載の発明は、前記ゲーム目標は、ゲームの進行に従って積算されるスコアが所定値に達することであり、前記有利な特典は、会員プレイヤに所定のスコアを加算することである請求項 1 3 ~ 1 5 のいずれかに記載のネットゲーム進行処理プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。これらの構成によれば、前記ゲーム目標がゲームの進行に従って積算されるスコアが所定値に達することであるから、紹介したプレイヤには、前記有利な特典としての所定のスコアが加算されることとなる。

【 0 0 1 5 】

請求項 5 記載の発明は、前記ゲームサーバに構築されたゲーム空間は仮想会社内であり、前記ゲームは各情報端末に対応付けられた仮想社員を前記仮想会社内で社長を目指して育成する育成ゲームである請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載のネットゲームシステムである。この構成によれば、プレイヤはゲームを通じて実社会における会社勤務などの社会勉強が模擬体験可能となる。

【 0 0 1 6 】

請求項 6 に記載の発明は、前記ゲームサーバは、各情報端末のモニタにそれぞれ所定期間毎に提示する種々の課題の所定回分を作成する課題作成手段と、作成した課題を各情報端末に送信すると共に情報端末のモニタに提示した課題に対応する該情報端末からの応答情報を受信する送受信手段と、育成に必要な加減用パラメータ値を前記応答内容と関連させて記憶するパラメータ記憶部と、各仮社員人を特定する情報と対応してパラメータ値を少なくとも更新的に記憶する個人データ記憶部と、各課題に対する応答情報の内容から決定される前記加減用パラメータ値を現パラメータ値に積算して前記個人データ記憶部の各仮想社員毎に記憶すると共に、このパラメータ値に基づいて該情報端末に対応付けられた仮想社員の仮想会社内での昇格、降格のための処理を行う育成処理手段とを備えた請求項 5 記載のネットゲームシステムである。

【 0 0 1 7 】

この構成によれば、予め育成に必要な加減用パラメータ値が前記応答内容と関連されて記憶されており、この状態で、各情報端末のモニタにそれぞれ所定期間毎に提示する種々の課題の所定回分が作成され、作成した課題が各情報端末に送

信されると共に情報端末のモニタに提示した課題に対応する該情報端末からの応答情報の受信が行われる。そして、各課題に対する応答情報の内容から決定される前記加減用パラメータ値を現パラメータ値に積算して前記個人データ記憶部の各仮想社員毎に記憶すると共に、この積算されたパラメータ値が所定値を越えたとき、該仮想社員に対して仮想会社での昇格、降格のための処理を行い、これによって、より興趣に富んだ育成用のゲームとなる。

【 0 0 1 8 】

請求項 7 記載の発明は、複数種類のゲームモードをプレイヤに選択可能に行わせるゲーム進行処理手段を備え、前記パラメータ記憶部は、各ゲームモードに対応する加減用パラメータ値が設定されている請求項 6 記載のネットゲームシステムである。この構成によれば、選択するゲームモード如何によって取得されるパラメータ値が変化するので、より変化に富んだ育成用のゲームが提供される。

【 0 0 1 9 】

請求項 8 記載の発明は、前記課題作成手段は、情報端末からのアクセスを受けて所定の課題を提供する請求項 5 ～ 7 のいずれかに記載のネットゲームシステムである。この構成によれば、プレイヤからアクセスすることによって課題が該プレイヤの情報端末に提示される。また、この方式によれば、プレイヤによるアクセス実績自体を昇格のための一要因とすることも可能となる。

【 0 0 2 0 】

【発明の実施の形態】

図 1 は、本発明に係るネットゲームシステムを一実施形態としての育成ゲームシステムに適用した場合の全体構成図である。本ゲームに係る処理を行うサーバ 1 がネットワークとしてのインターネット 2 上に設置されている。端末装置としての携帯電話機 3 は契約した移動体通信会社であるプロバイダ 3 A を介してインターネット 2 に接続してサーバ 1 と通信可能なもので、本発明では、同種及び異なる移動体通信会社による各方式のものが採用可能である。

【 0 0 2 1 】

本育成ゲームの内容の概要を説明すると、サーバ 1 上に構築されたゲーム空間としての仮想会社に、ゲーム参加を希望するプレイヤが各自の携帯電話機 3 から

アクセスして仮想の社員（仮想個人）として登録を受ける。サーバ1は各仮想社員すなわち各プレイヤーの携帯電話機3に所要回数分の課題を例えば定期的に配信し、回答を求める。サーバ1はプレイヤーの回答内容から該仮想社員を仮想会社内で昇格、降格させる等の育成処理を行う。仮想社員は、配信される課題に対する回答内容如何によって、他のプレイヤーに対応する仮想社員である現社長と交代するところまで出世する。

【0022】

図2は、サーバ1の構成を示すブロック図である。

【0023】

サーバ1は、本ゲームを実行するマイクロコンピュータなどで構成される制御部10と、各種データを格納するデータベース部11と、本育成ゲームの制御プログラムを記憶するプログラム記憶部12から構成される。

【0024】

データベース部11は、仮想会社に関するデータを記憶する会社データ記憶部111、各プレイヤーに対応付けられた仮想個人に関する情報を記憶する個人データ記憶部112、質問や嗜好に関する択一形式等の設問情報であってプレイヤーに回答を求める形式で提示される課題を種々記憶する課題記憶部113、課題に対する応答（回答）内容に対応付けて設定された増減されるパラメータ値、各役職に対する昇進条件のためのスコア（パラメータ値）、社長昇進後の会社運営状況を示す会社運営モードの各パラメータ値のそれぞれをテーブル形式で記憶するパラメータ等記憶部114、及び各種ランダムイベント情報を記憶するイベント記憶部115を備えると共に、紹介ガイド情報や入会勧誘情報、さらに報告書の定形フォーマット等の定形文章等を記憶する入会関連情報記憶部116を備える。

【0025】

会社データ記憶部111は、種々の業種からなる複数の仮想会社のデータが記憶されるもので、仮想会社データとして社長名、総資産、社員数が含まれると共に、人気指数や信頼度を示す星マークの数が含まれる。人気指数や信頼度は入社時に設定されるパラメータ値及び加減パラメータ値に反映されるようになっている。

【0026】

個人データ記憶部112は、図3に示すようにプレイヤーの持つ携帯電話機3の電子メールアドレスや携帯電話機3の固有認証IDに対応して設定された仮想の個人に関する情報を各仮想個人毎に記憶するものである。図3に示すニックネームはプレイヤーに対応付けられる仮想個人の名前となる。また、育成に関するパラメータの属性として「体力」、「知力」、「行動力」、「魅力」、「運」、「信頼度」、「ラブ」、「独立度」が準備され、入社処理として行われる課題である、後述する健康診断の結果等に依存してそれぞれの初期値が設定される。「ニックネーム」や「性別」等の情報は入社処理時にプレイヤーから取得し、登録される。また、他の記憶される個人情報としては、役職すなわち一般社員から主任、係長、課長、部長、常務、専務、社長まで8段階、及び現パラメータの値が含まれる。また、後に電子メール交換で使用する本ゲーム専用の電子メールボックスが割り当てられる。

【0027】

課題記憶部113は、入社試験時に入社希望者に提示される課題及び入社後に社員（社長まで含む）に提示される課題を、応答方法を示すガイド情報等と関連させて種々の観点から準備し、記憶するもので、健康状態や適性に関する設問情報、一般常識（ビジネスマナーや現代用語等）に関する設問情報その他必要に応じて趣味嗜好等に関する択一形式などの設問情報が回答を求める課題として記憶されている。

【0028】

パラメータ等記憶部114は、プレイヤーにより選択可能な、図4に示す勤務の状況毎にテーブル化されたもので、各勤務に対して属性のパラメータ「体力」、「知力」、「行動力」、「魅力」、「運」、「ラブ」、「独立度」と課題に対する正解乃至は予め定めた回答内容に一致したときに、積算される加減パラメータ値が設定されている。図4（a）は社員用のモード（勤務）で、「仕事をする」、「情報を集める」、「世渡り」、「アフター5」、「リフレッシュ」、「転職」、「友達を勧誘する」がある。なお、固有認証ID等から判断可能な携帯電話機3の機種が仮想の現社長と同一機種である仮想社員には、余分にパラメータ1

点分が加算されるというメリットがある。図4（b）は社長用のモード（勤務）で、「仕事をする」、「情報を集める」、「昇格・降格」、「会議」、「アフター5」、「リフレッシュ」、「友達を勧誘する」がある。

【0029】

イベント記憶部115は、「年棒交渉」、「独立」、「倒産」、「特別昇進」に関する情報を記憶するものである。

【0030】

入会関連情報記憶部116は、図21、図22に示す紹介ガイド情報や入会勧誘情報、さらには図23に示す報告書の定形フォーマット等の定形文章等を記憶するものである。

【0031】

制御部10は、ゲーム進行処理部100、課題生成部101、育成処理部102、監視部103、許可部104、送受信部105、入会関連情報作成部106、入会処理部107及び報告書作成部108を備える。

【0032】

ゲーム進行処理部100は、携帯電話機3からアクセスに応じてゲーム初期画面を送信して選択可能なメニューを提示し、メニュー選択操作及びこれ以降でのプレイヤからのアクセスに対して各アクセス内容を判断、管理するとともに、該アクセス内容に従ったデータ管理処理及び提示画面の配信処理をゲームプログラムに基づいて実行するものである。

【0033】

課題生成部101は、入社時における所要の課題の作成処理（但し、一種類であってもよい）及び入社後における課題の生成処理を実行するものである。入社後に配信される課題は多数の課題の中から、所要のルールに従ってあるいは無作為に選択して生成するようにしている。入社後の課題の提示は複数回行われるため、好ましくは同一仮想個人に対して同一の課題が重複して配信されないように各仮想個人に対して出題した課題を管理し、例えば2回目以降における課題の選択処理には、既に出題した課題を含めないようにしている。課題生成部101で生成された課題は、携帯電話機3からアクセスが有ったことを受けて配信処理さ

れ、1回のアクセスに対して所定数の設問、例えば1問、又は3問が順番に提示される。

【0034】

育成処理部102は、携帯電話機3に提示（出題）した課題に対してなされた回答を受けて、入社適否の判断及び入社後において提示（出題）した課題に対してなされた回答を受けて、現パラメータの値に加減パラメータ値を積算する処理を実行すると共に、積算後のパラメータ値が所定の条件を満たしたか否かを判断する。所定の条件を満たしているときは、昇進のための課題出題処理を実行する。またゲームモード「友達を勧誘する」において、勧誘に成功したときは、図4（a）（b）に示すように現パラメータ値に対し、10%一律の値を算出し、その値を対応する現パラメータ値に積算するようにしている。この場合、アップ率は図4（a）と（b）とで異なるように設定されてもよい。

【0035】

監視部103は、内部に時計機能を備え、ゲーム進行を時間の観点から管理するものである。例えば、所定期間内にアクセスが無ければ欠勤処理として扱い、所定回連続して欠勤すると警告処理、さらには退職処理を行う。退職処理とは、例えば個人データ記憶部112から当該仮想個人のデータを抹消する等の処理である。なお、本発明は仮想の会社組織の他、一般の仮想の組織体にも同様に適用可能であり、この場合は入社、退社を含めて入会、退会処理として同様に行えばよい。

【0036】

許可部104は、仮想個人の獲得したパラメータが昇格条件に達したか、また現社長との入れ替え機会を付与するための、後述するスコアに達したか否かを判断し、達しておれば、課題生成部101に昇格のための課題の作成を指令するものである。作成された課題は送受信部105により該仮想個人の携帯電話機3に配信される。

【0037】

送受信部105は配信すべき課題その他の全ての情報をインターネット2を介して所定の携帯電話機3に伝送すると共に、携帯電話機3からのアクセス及び回

答情報を受信し、所定の機能部にデータ転送するものである。

【0038】

入会関連情報作成部106は、既に会員となっているプレイヤから非会員の所有する情報端末のメールアドレスを特定する紹介情報の入力ガイドを行う画面（図21参照）への入力受付処理、該会員のプレイヤを特定する情報を含む入会勧誘情報（図22参照）の作成処理を行うものである。この入会勧誘情報は該非会員の所有する携帯電話機3に送信される。

【0039】

入会処理部107は、図22に示す非会員の携帯電話機3のmモニタに表示される画面から入会を指示する、すなわち「目指してみる」が操作されたとき、初期画面G1（図8参照）にジャンプする処理及び入会したことを報告書作成部108に知らせる処理を行うものである。

【0040】

特典付与部108は、入会処理部107からの入会確認情報を受けて、紹介者である会員のプレイヤに対応する仮想個人にゲーム目標の達成に有利な特典としての現パラメータ値の10%分を一律に算出し、現パラメータ値に対応させて積算する処理を行うものである。

【0041】

報告書作成部109は、入会処理部107からの入会確認情報を受けて、図23に示す画面情報を作成し、紹介してくれたプレイヤに送信するものである。

【0042】

図5は、ゲーム開始から終了に至るまでのゲームの進行を示す図である。ゲーム進行は時間管理され、仮想会社内には一般社員から部長まで及び常務、専務、社長の役職が設定されており、各プレイヤはゲーム開始日（すなわち通常は入社日となる）より60日で定年退職となり、ゲームを終了する。プレイヤはこの期間中に社長までの7回の昇進をめざす。ゲーム期間は入社から部長までの第1ステージと、役員から社長に出世し、会社運営を行う第2ステージとから構成されている。

【0043】

図6は、仮想会社への入社から定年に至るまでの時間推移を示す図である。入社日から定年退職までの現実日数である60日間を仮想時間で5年に対応させている。すなわち仮想時間での1年（現実日数で12日）毎にランダムイベントの一つとしての年棒交渉イベントが設けられている。ゲーム期間中の1日は仮想時間での1ヶ月に相当し、本ゲームでは、後述するモード（勤務）に相当する処理を1日4回行うことを、出社（勤務）実績として扱うための条件にしている。

【0044】

図7は、ゲーム開始より仮想会社への入社に至るまでの手順を示す流れ図で、図8、9は各時点での画面図である。新規のプレイヤーがサーバ1にアクセスすると（ステップST1）、図8に示す初期画面G1を表示する。この画面G1にはゲームタイトルや伝達事項が表示され、以下にそれぞれのページへのリンクの選択肢が表示される。全てのプレイヤーはこの初期画面G1よりゲームを始める。新規のプレイヤーは「出社する」を選択する。ゲーム進行処理部100はアクセスしてきた携帯電話機3の固有認証IDが個人データ記憶部112に存在するか否かを登録済みの固有認証IDを検索し、固有認証IDがデータベース210に存在しない場合、該プレイヤーを新規として扱う。

【0045】

次に、プレイヤーの携帯電話機3のモニタがカラー表示可能かモノクロのみかの登録を行うために、設問画面G2を提示して新規プレイヤーに応答を求める。応答の内容はプレイヤーの携帯電話機3の固有認証IDに付随する情報として個人データ記憶部112に記憶され、以後、サーバ1からこの携帯電話機3へ送信される提示情報は登録された型式の色情報で送信される。

【0046】

次に、ゲーム進行処理部100は会社データ記憶部111に登録されている仮想会社データを読み込むと共に、仮想会社選択画面G3を送信して携帯電話機3のモニタに表示し、プレイヤーに入社を希望する第1希望及び第2希望の仮想会社の選択をガイドする（ステップST2）。なお、仮想会社の選択に先だって希望する業種の入力画面G4が表示され、メニューを指示して表示された業種の中から業種名が入力されると、プレイヤーからの要求で仮想会社選択の参照用として各

仮想会社名がリスト表示可能にされ、そのうちから希望する会社名の選択をガイドする。選択された画面G5に対して決定指示を行うと、当該仮想会社の内容が表示される。表示内容は、画面G6に示すように、社長名、資本金（社長の資産）、社員数、人気指数がある。入社を希望する仮想会社は、希望すれば画面G7に示すように、第2希望まで設定可能である。

【0047】

入社希望の仮想会社を選択後、例えば第1希望のみ選択の場合、その確認画面G8でOKを指示すると、初期画面G1に戻る。

【0048】

次いで、「出社する」を選択すると、図10に示すように、入社適性テスト開始を報知する画面G9が表示され、プレイヤーの操作により記入欄を伴う画面G10に移行し、画面上の記入欄に仮想個人のニックネームの入力と性別と選択の入力をガイドする。必要な入力操作が終了すると、次画面G11に移行して、二者択一形式の設問が表示され、回答をガイドする。かかる択一形式の問題が所定数、例えば30問出題される。全問に対して回答が終了すると、回答内容はサーバ1に返送され、一旦ゲーム進行制御部100に取り込まれる。次に行われる健康診断（ステップST4）で提示される質問事項を携帯電話機3に送信し、健康診断に移る。

【0049】

図11は、健康診断の手順を示すゲーム画面である。健康診断は択一形式等で行われ、通常問診される健康診断に沿った内容の画面G12が表示され、本実施形態では6問出される。終了すると、質問への回答内容がゲーム進行制御部100に取り込まれた後、終了の旨の画面G13が表示されて、初期画面G1に戻り、ここで接続が切られる。そして、育成処理部102は適否の評価を実行し、入社合否判定（判定結果、適性、診断結果）を行い、その結果を該プレイヤーの携帯電話機3に電子メールにより配信する（ステップST5）。

【0050】

図12は、前記判定が合格の場合の内定通知を示す画面G14で、内定通知書を模した内容と年収金額が表示され、かつ性格判断結果、及び出社の案内を報知

すると共に、該プレイヤーがそれまでに入力した個人情報を一時的な記憶から、社員用としての個人データ記憶部112に格納する。

【0051】

図13は、仮想会社の社員である仮想個人の仮想期間1ヶ月（現実の1日分）の勤務に対してなすべきプレイヤーとの間で行われる処理手順を示す図である。

【0052】

プレイヤーは携帯電話機3からサーバ1へアクセスすることにより（ステップST11）、仮想会社に出社した（通常勤務）として扱われる。なお、監視部103は内部時計1031を利用して各仮想個人からのアクセスの有無を毎日監視しており、4日間連続してアクセス無しの仮想個人に対して、その携帯電話機3に出社（アクセス）を促す電子メールの送信を行い、この後、さらに3日連続してアクセス無しを確認すると、当該仮想個人に関する情報を個人データ記憶部112から消去、すなわち仮想会社の社員としての地位を失うようにしている。このとき、育成処理部102は所定のパラメータ値に対して所定値の減算処理を施すようにしてもよい。

【0053】

一方、プレイヤーからアクセスがあるときは、課題生成部101は、後述する条件を満たすものがあれば、該当するランダムイベントを設定し、送受信部105から該プレイヤーの携帯電話機3にその内容を送信する（ステップST12）。すなわち入社から5日目毎に「年棒交渉」イベントが発生し、「独立度」パラメータが100に達した場合に無作為に「独立」イベントが発生可能にされ、当該仮想会社の社長の「信頼度」パラメータが0になった場合に「倒産」イベントが発生し、入社日からの日数に比してパラメータが低い社員に対して高い確率で「特別昇進」イベントが発生するようにしている。「特別昇進」イベントは、少なくとも2階級以上のいずれかの役職に無作為に昇格すると共に、パラメータも昇格後の役職に相応しい値に変更させている。

【0054】

各ランダムイベントの内容を説明すると、「年棒交渉」イベントは年棒額、「OK」、「さらに交渉」及び「決定」の画像を含む入力画面が表示され、これに

対して、「さらに交渉」を選択する場合、要求額欄に額を入力し得るようになっている。このイベントは、提示額に対して増減20%の範囲で決定される、決定要因はパラメータの「運」と「ラブ」の値の大小に依存している。

【0055】

「独立」イベントは、独立を示唆する文章が表示され、「次へ」を操作すると、独立したとして、業種選択欄、社名入力欄及び特性選択欄が表示され、所望する内容を選択し、入力でき、「次へ」を操作すると、会社の初代社長になったこと示す画面が表示される。この処理により、新たに会社データ記憶部111に仮想会社が作成、登録され、該仮想個人の個人データ記憶部112のデータが、新たに設立された仮想会社の社長として（転記）登録される。転記後、個人データ記憶部112内の該仮想個人のデータは抹消される。なお、本システムでは、仮想会社の数を所定数、例えば50社に限定するようにしてもよく、この場合には早い者勝ちで独立することが可能となる。

【0056】

ゲーム進行処理部100は、新たに設立した仮想会社を、前述したように入会希望等のプレイヤーに一覧で表示可能とする。なお、会社設立後の所定期間内は、新設会社としてのマーク等が「求人中」という態様を演出するべく併記されるようにしてもよい。ゲーム進行処理部100は、ゲームの適正な進行という観点から所定期間内に所定数の社員が入社したか否かを監視しており、所定数に足りないときは、独立失敗として、その旨を、仮想の社長に対応する携帯電話機3に報知すると共に、会社データ記憶部111から該仮想会社の登録データの抹消を行う。

【0057】

「倒産」イベントは、就職先の仮想会社が他の仮想会社に吸収合併される処理となり、その時点での社長に対応付けられたプレイヤーはゲームオーバーになると共に、倒産した仮想会社の社員等は役職が1ランク下がり、パラメータもそれに応じた分低下する。

【0058】

いずれのランダムイベントに対しても、該イベントが終了すると、モード選択

画面に移行する（ステップ S13）。課題生成部 101 は選択されたモードに対応する課題を生成し、携帯電話機 3 のモニタに提示する。

【0059】

図 14 はモード選択画面中の課題「①仕事をする」が選択された場合のゲーム進行手順を示す画面図である。このモードでは主にビジネスマナーに関連する設問が出題される。モード選択画面 G21 において、「①仕事をする」が選択されると、画面 G22 に移行する、画面 G22 において、上部には入社からの期間、現在の役職、及び「体力」パラメータを示すハートマーク（体力パラメータ値が 71～100 で画面 G22 のように表示され、体力パラメータ値が 31～70 で半割れのマークとして表示され、体力パラメータ値が 0～30 では非表示とされる）が表示され、その下部に課題が、例えば択一形式で提示される。育成処理部 102 は携帯電話機 3 からの回答を受けて、図 4（a）のテーブルに基づいて、正解であれば加減パラメータ値を決定し、課題生成部 101 から提示される解説画面に併記する（画面 G23）。一方、不正解を回答した場合、育成処理部 102 は不正解の際の加減パラメータ値を決定し、課題生成部 101 から提示される解説画面に併記する（画面 G24）。育成処理部 102 は決定した加減パラメータ値を該携帯電話機 3 に対応付けられた仮想個人のデータのうちの、対応する現パラメータに加算（更新）する。次いで、2 問目が出題され（画面 G25）、同様にして回答処理を行う。設問は 1 回のアクセスにおいて 3 問出力され、これにより 1 回の課題をこなしたことになる。

【0060】

モード選択画面中の課題「②情報を集める」が選択された場合のゲーム進行は「①仕事をする」と同様である。ここでは、主に現代用語に関するビジネスマナーに関連する設問が出題される。そして、育成処理部 102 は、携帯電話機 3 からの回答から正答、不正答を判断し、その結果に対応させて、図 4（a）のテーブルに基づいて決定されるパラメータの変更値を決定し、個人データの対応する現パラメータに加算する。この「①仕事をする」、「②情報を集める」は、主に昇進のためのパラメータに反映されるようにしている。

【0061】

図15はモード選択画面G31中の課題「③世渡り」が選択された場合のゲーム進行手順を示す画面図である。このモードでは設問は1問である。例えば趣味や嗜好等の択一形式等としての課題画面G32が提示される。画面G32の例では3択式であり、それぞれの選択肢の選択に応じて画面G33、G34、G35に示すように、解説が提示される（実際はそれぞれ異なる内容）と共に、図4（a）のテーブルに基づいて加減されるパラメータとその値が併記される。各枝に対し、それぞれ加減可能な数値範囲内で所定の値が設定されている。育成処理部102は提示された加減値を個人データの対応するパラメータ値に加算する。なお、加減値は図4（a）のテーブルに示す加減可能な範囲内で、その都度無作為に設定するようにしてもよい。次いで、モード選択画面G36に戻る。

【0062】

図16はモード選択画面G41中の課題「④アフター5」が選択された場合のゲーム進行手順を示す画面図である。このモードが選択されると、画面はG41から、例えばカラオケ場、映画館、バー、レストラン、英会話学校等のゲーム場面（画面G42）に無作為に移行した後、図4（a）のテーブルに示すパラメータの加減範囲内の所定の値が無作為に設定され、あるいは各ゲーム場面に対応して予め設定されている加減値が設定されて、必要に応じてモニタに提示されると共に、個人データの対応する現パラメータに加算される。

【0063】

なお、ゲーム進行制御部100は、同じ仮想会社かどうかを問わず（あるいは同一の仮想会社内で）、同時に、同じゲーム場面に移行している他の仮想個人が存在しているか否かを判断し、存在しているときは、必ずあるいは無作為に1人または複数の仮想個人と知り合えるように処理、すなわち、その旨をモニタに表示する（画面G43）と共に、個人データ記憶部112の該仮想個人の「友達リスト」に、モニタに表示された仮想個人を特定する情報を追加する。画面G44は友達リストに追加したことを報知するものである。

【0064】

友達ができただけの場合の処理として、さらにサーバ1内に、仮想個人用のメールボックスが自己及び相手に付与される。友達となった相手側にも同様な画面提示及

び処理がなされる。また、それぞれのゲーム場面に対しては、仮想個人が（仮想の家庭に）帰宅するまでは連絡がつかないという想定で、監視部103は時計1301からの時間を監視して、（少なくとも現実の時間での1日以内での）所定時間だけ当該仮想個人に対応する携帯電話機3からのアクセスを禁止している。

【0065】

図17はモード選択画面G51中の課題「⑤リフレッシュ」が選択された場合のゲーム進行手順を示す画面図である。このモードでは、「④アフター5」で獲得した友達との情報交換を目的とする電子メールの送信等を行うもので、このモードが選択されると、モニタのモード選択画面G51は友達及びメッセージの入力画面G52が表示される。選択内容として「①送信」、「②情報」、「③絶交」等が選択可能がある。ここでは、メニュー操作と通じて自己の友達リストの閲覧が許可され、その中から所望する友達の名前を入力すると共に、メッセージ入力が許可される。メッセージ入力後、例えば「①送信」を指示すると、ゲーム進行処理部100はメールを送信先のメールボックスに転送する処理を行うと共に、その旨の画面G53の表示を行う。ここで、OKを操作すると、モード選択画面G54に戻る。

【0066】

このようにして、友達となった仮想個人との間でメールボックスを通じて情報交換を可能にしている。なお、「②情報」とは自己のメールボックスに入っている相手からの送信内容を閲覧する処理で、このときはメッセージ入力は不要である。また、「③絶交」とは自己の個人データ内の「友達リスト」から絶交すべき友達の情報を削除する処理であり、ゲーム進行処理部100は画面G52で入力された友達名に対する絶交指示を受け付けると、指示した個人データの「友達リスト」から入力した友達の情報を削除すると共に、削除される相手側の仮想個人の個人データからも絶交を指示した仮想個人のデータが同様に削除する。このモードが選択されると、図4(a)のテーブルに示すパラメータが「体力」パラメータを除いて所定の増減値が設定され、「体力」パラメータは加減範囲内で無作為に、あるいは選択内容に対応して予め設定されている増減値が設定されて、必要に応じてモニタに提示されると共に、個人データの対応する現パラメータに加

算される。

【0067】

このようにして、「④仕事をする」～「⑤リフレッシュ」の処理を終了し（ステップS14）、その結果がデータベース11の個人データ記憶部112に更新される。

【0068】

なお、育成処理部102が行う処理として、選択可能なモードに「転職」というモードをさらに設けてもよい（図4（a）には示していない）。このモードでは、希望転職先の入力画面を先ず表示し、プレイヤーが入力した仮想会社の社長をチェックし、社長が自己の「友達リスト」に存在しているか否かをチェックし、存在する場合には、そのまま（無試験で）転職する処理を行う。必要に応じて、転職先での役職を1つ上げ、パラメータも相応しい値に上昇する処理を加えてもよい。また、選択モード「友達を勧誘する」のゲーム進行手順については、後述する。

【0069】

さらに、本実施形態では、ゲーム進行処理部100は、メールボックスへ送信される電子メール内容のチェック用として、使用が不適切とされる文字、用語の入力を受け付けない、禁止処理（文字チェックフィルタ処理）機能を備える。文字は文字コードに変換されて処理されることから、禁止文字のコードのリストを予め記憶しておき、プレイヤーによって入力される文字のコードをその都度照合し、一致するコードに対応する文字の入力を禁止するべく、プレイヤーにその旨を報知するようにしている。なお、入力を受け付けた後、禁止文字が含まれているか否かをチェックし、含まれていれば、その旨を報知する表示形態を行うと共に、部分的な修正を許可する、文章入力における公知の「削除」及び「挿入」処理を組み合わせてもよい。また、文字の他、用語も複数のコードの組み合わせとして予めリストとして記憶しておき、同様にチェックするようにしている。

【0070】

なお、本ゲームにおいては、メールアドレスに関する情報交換を禁止しており、そのために、メールアドレスを特定するために必須の用語の入力や半角入力を

禁止している。さらには、現実の場所名や日時を特定するための文字、用語もリストとして持っており、入力を禁止している。これにより、本ゲームに参加するプレイヤー及びプレイヤー間でのモラルの維持を確保している。

【0071】

次いで、ステップST15で、1日のモード回数が4回目が終了したか否かが判断され、4回目が終了していなければ、ステップST13に戻り、希望に応じて次のモード指定操作が許可される。4回目が終了したのであれば（ステップST15でyes）、仮想の給料の支払い処理が実行され（ステップST16）、仮想時間での1ヶ月の勤務終了と、該仮想個人のデータ中の持ち金データ部の金額が更新される。仮想給与明細のプレイヤーへの報知は模擬的な給与明細書を電子メールで配信することにより行われる。

【0072】

続いて、仮想個人のパラメータ内容が、パラメータ等記憶部114に記憶されている、図18に示す昇進条件スコアに達し、昇進条件をクリアしたか否かの判断が行われる（ステップST17）。許可部104は、該仮想個人が獲得している現パラメータ値及び現役職情報を個人データ記憶部112から読み出し、現パラメータ値からスコアを算出し、算出スコアが昇進条件スコアに達していなければ、ゲーム時間での1ヶ月が終了したとして（ステップST18）、1回のアクセスが終了する。一方、算出スコアが昇進条件スコアに達していると、昇進試験のための処理の実行が許可されて実行される（ステップST19）。昇進試験が終了すると、ゲーム進行処理部100により、一旦接続が切断され、所定時間後にサーバ1側から合否判定の結果が配信される（ステップST20）。

【0073】

昇進条件スコアは、図18に示すように、例えば現役職が「主任」である場合、「知力」パラメータ値と「行動力」パラメータ値の平均値と、「運」パラメータ値の10%との和が値301以上である。昇進試験では、一般社員から7回の昇進を経て社長を目指す過程において、部長までの昇進では、ビジネスマナー及び現代用語に関する設問が出題され、役員である常務と専務への昇進では、経営学などに関する設問が出題される。なお、本実施形態では、設問は択一形式によ

り出題されるが、プレイヤーが設問の正解パターンを記憶することでゲーム性が低下してしまうということがないように、役員への昇進試験では、各設問の選択肢番号と対応する正解番号とが出題毎に無作為に変更されるようにしている。この場合設問個々に対して予め正答、不正答を対応付けておけば、選択肢番号が変更されても、正答の選択肢を特定することが可能となる。

【0074】

また、現役職が「常務」か「専務」である場合、「社長」への昇進機会が許可されるが、この場合の昇進条件スコアが、自己のパラメータ値と所定値との比較ではなく、後述するように、入れ替え対象となる現社長のパラメータ値と関係で決定される。

【0075】

図19は、ステップST19における昇進試験におけるゲーム進行手順を示す画面図である。

【0076】

先ず、画面G61が表示され、昇進試験を受けるか否かの判断をプレイヤーに求める。「②今回はやめる」が選択指示されると、ステップST20をスルーして、本動作手順を終了する。「②今回はやめる」は3回まで延長可能で、この場合、次回における同一役職への昇格試験では合格ラインが所定値だけ低下し、昇格容易としている。一方、「①受けてみる」が選択指示されると、画面G62が表示され、昇進試験のガイドが行われる。

【0077】

ここで、「①次」が操作されると、画面G63に示すように第1問目が、例えば択一式の設問として表示される。ここで、選択肢のいずれかを選択指示して回答を入力すると、次いで、設問が10問を終了したか否かが判断される（ステップST21）。10問目を終了していないのであれば、10問まで各設問の順番に表示が行われる（ステップST21）。10問が終了すると、画面G64が表示されて、昇進試験の終了をガイドし、所定時間後、本実施形態では1時間後に合否判定を連絡する旨を表示して、接続を切断するように促す。

【0078】

育成処理部102は、10問分に対する回答内容から正答数が所定問以上、例えば全問正解とか8問正解等であれば、合格と判定し、そうでなければ不合格とし、パラメータもそれぞれ相応しい値に変更される。合格の場合、役職が1つ昇格し、特に全問正解の場合は2つ昇格するようにしてもよい。また、正答数以外に「運」パラメータの大小を合否判断の要因に取り入れてもよい。接続を切断した時点から1時間を経過すると、合否判定結果がサーバ1から配信される（ステップST20）。画面G65はその画面の一例を示し、昇進試験に合格したときの配信画面である。

【0079】

最終の昇格となる社長への就任は、育成処理部102によって、常務及び専務を含めた役員内より所定期間、本実施形態では現実の時間で一週間毎に一度選出が行われるようになされており、このとき社長交代の機会が与えられる。役員数は全社員の10%を占めるように、ゲーム進行処理部100により管理される。また、育成処理部102は、評価の対象としてパラメータの「知力」、「行動力」及び「魅力」のパラメータ値の平均値と、「ラブ」及び「運」の各パラメータ値とが決定要素として、これら各値が社長の対応する値を上回るか否かを判断し、上回るときに社長の入れ替え処理を行う。社長の交代が発生すると、ゲーム進行制御部100の名称変更機能により、新社長に対して、仮想会社の社名の変更許可を付与し、図略の新社名の入力画面を提示する。社名の変更は任意（変更する、しない）に任されており、何れかの操作が終了すると、元の社名で、あるいは新社名で、新社長以外の社員、役員に対して社長交代があった旨のメールの配信を行う。

【0080】

社長による仮想会社の運営態様であるモードの種類、それらの説明及びパラメータ加減幅を示す図4（b）に示すように、社長の勤務モードは、図4（a）に示す社員の勤務モードに対して、社長権限として他の社員に対する昇格、降格を行う昇格・降格モードと、社員を召集し得る会議モードとが、社員勤務モードの「世渡り」に代わって設けられている。

【0081】

図20は、社長が行う勤務モードの一例としての「3. 昇格・降格」モードのゲーム進行手順を示す図である。

【0082】

仮想個人に対応する携帯電話機3からアクセスがあると、ゲーム進行制御部100は個人データ記憶部112を検索してアクセスしてきた携帯電話機3の固有認証IDから社長であるか否かの判断を行い、社長であれば、社長の勤務モード選択画面G71を表示する。この画面に対して「③昇格・降格」を選択すると、

「昇格・降格」を指示するための画面G72が表示される。この画面で、対象社員の指定を、ランダムに、又は社長に対応するプレイヤのみ閲覧可能な社員リストからプレイヤによるマニュアル操作で行うと共に、コメントの入力がガイドされて、所望の内容、本実施形態では「はやく、上に来い」というような内容の入力を受け付ける。次いで、「①昇格」が指示されると、育成制御部102は該当する仮想個人を個人データ記憶部112内から特定し、予め準備された表彰を示すメッセージ内容の画像情報を該仮想個人に対応する携帯電話機3に配信する（ステップST31）と共に、社長に対応する携帯電話機3のモニタに当該社員の昇格と表彰状の送付を伝える内容が画面G73のように表示される。育成処理部102は、本勤務モードの処理の終了に際して、図4（b）に示す加減パラメータ値に対応する現パラメータ値に積算する処理を実行する。なお、加減範囲を有するパラメータ（例えば「運」パラメータ）については無作為に決定され、これにより「昇格・降格」モードが終了する。

【0083】

図21は、社員、社長の勤務モードの一例としての「友達を勧誘する」モードのゲーム進行手順を示す図である。この処理は、前記した他の勤務モードの場合と異なり、基本的に回数に制限を設けていないが、必要に応じて制限を設けるようにしてもよい。

【0084】

プレイヤが、画面G21（社長の場合画面G71）で「友達を勧誘する」を選択すると、ゲーム進行制御部100は入会関連情報記憶部116から入会ガイド画面を読み出して、該プレイヤの携帯電話機3に送受信部105を介して送信さ

せる。プレイヤは画面G81の入力ガイド枠に、紹介する友達の名前、メールアドレス、必要に応じて伝言（以下、紹介情報という）を携帯電話機のテンキーを利用した文字入力操作に従って順番に入力する。入力内容は、画面G81に表示されると共に、入力内容をまとめるフォームとしての裏画面G82にも転記されており、画面G81で、確認を指示すると、裏画面G82が表示される。プレイヤは画面G82の表示内容を確認し、内容が正しければ、ここで送信を指示する。入会関連情報作成部106は、入力内容を受信すると、入会関連情報記憶部116に記憶されている勧誘のための送信を行ったことを報告するフォームを読み出して、該プレイヤの携帯電話機3に送り返す（画面G83）。ここで、「0」を指示すると、タイトル画面（G21、G71）へ戻る。入会勧誘は友達紹介後処理の殆ど直後に行われるが、例えば、所定時間後乃至は定期的な時間に行うようにしてもよい。

【0085】

図22は、勧誘のためのゲーム進行手順を示す図である。入会関連情報作成部106は、先に受け付けた紹介情報に紹介者の氏名、仮想会社名、役職等を個人データ記憶部112から抽出して勧誘情報からなる勧誘画面G91を作成し、送受信部105を経て勧誘対象者のメールアドレスに送信する。この画面G91は、本ゲームへの参加を呼びかける文面となっており、この文中に、紹介者、その所属する仮想会社、その役職と共に、勧誘対象者の名前が含まれており、かつ本ゲームへジャンプするためのサーバ10内のURLアドレスが含まれている。ここで、URLが入力されると、入会処理部107により本ゲームにジャンプし、画面G92の表示を行う。さらに、画面G92内の「目指してみる」を指示操作すると、ゲームの初期画面（画面G1）に移行する。このように、入会勧誘画面G91とゲーム側のURLアドレスとをリンクさせておくことで、ゲームの初期画面（画面G1）への移行を容易にしている。なお、入会勧誘画面G91に紹介者情報を含めることで、勧誘対象者は誰が紹介したのかを容易に認識し得るようにしている。

【0086】

特典付与部108は勧誘対象者が入会の意思表示をし、所定の入社試験に合格

すると、紹介者であるプレイヤーに対応する仮想個人に対し、図4（a）（又は図4（b））のテーブルに基づいて、パラメータ値の10%を演算処理する。すなわち、特典処理部109は該当する個人データの各属性のパラメータ値それぞれの値の10%分を計算し、計算結果を対応するパラメータ値に加算する。あるいは現パラメータ値をそれぞれ1.1倍して更新するものでもよい。このようにして、「友達を勧誘する」モードによって自己のパラメータをよりアップさせることができる。なお、特典は%に限定されず、他の勤務モードの場合と同様、数値としてもよい。

【0087】

また、入力勧誘画面G91に紹介者の仮想会社が表示されることから、入社を希望する新規のプレイヤーに対し、図8、図9に示す業種、仮想会社名のリスト表示を該紹介者の所属する業種、仮想会社名がリストのトップに来るように、入会処理部108（あるいはゲーム進行処理部100）により順番の入れ替え処理を行うようにすることが好ましい。そして、紹介者と同一の仮想会社へ入社した時は、特典付与部108は10%より高い所定比率分のアップを行うようにしてもよい。

【0088】

図23は、紹介者（プレイヤー）への友達の入会報告のための手順を示す図である。勧誘対象者が入会の意思表示をし、所定の入社試験に合格すると、報告書作成部109は画面G101に示すような報告書を作成し、送受信部105を経て、紹介者プレイヤーに対応する携帯電話機3に送信する。画面G101において、報告書は、報告書の全枚数が2行目に表示され、その下に現枚数目が表示される。「読む」が指示されると、画面G102に移行し、現枚数目の報告書が表示され、ここでは、新入社員紹介の画面である。画面G91では、氏名が「代継」であるが、入社時には名前を「よしピー」として登録を受けていることが判る。ここで、「次へ」を指示すると、画面G1のタイトル画面に移行する。

【0089】

画面G101に戻って、「名刺フォルダー3/15」は最大15枚まで友達を確保できる場合の現在3人目が表示されていることを示している。その直ぐ下部

は現表示中の、すなわち3人目の名前が表示される欄である。さらに、下部の「①報告する」はメールを現表示中の名前のプレイヤーに送ることを意味し、「②名刺を見る」は個人情報（仮想会社名、役職等、実際の名刺に記載されているのと同等の内容）を閲覧することを意味し、「③名刺を捨てる」は現表示されている友達と絶交することを意味する。

【0090】

また、サーバ1は、全仮想個人に関する個人データ、特に各仮想個人が獲得したパラメータ値を統計的に評価し、仮想会社毎の評価を実行し、全社別ランキングを作成する。この情報はプレイヤーからの要請で報知される。

【0091】

本実施形態は、プレイヤーとして就職を控えた学生や社会人を主な対象とし、ゲームを通じてビジネスマンとしての適性テストやビジネスマナーなどの昇進試験内容を有益な情報として得ることが可能となる。また、ゲームを継続する意欲を促進するために、昇進を果たしたプレイヤーに対し、報酬としてプレイヤーの携帯電話機3で再生可能な着信音としての音楽や、いわゆる壁紙としての画像などを配信する機能を加えてもよい。

【0092】

また、本実施形態では、図1に示すように各プレイヤーが使用する端末装置として、情報通信可能な携帯電話機3を使用したか、端末装置としては携帯情報端末（PDA）31や異なるプロバイダ3Bを経由して情報通信可能な他のまた他機種の情報端末3'が採用可能である。

【0093】

さらに、定年（現実の時間で入社日から60日目）を社長として迎えることができた場合、ゲーム進行処理部100は歴代社長の記憶部に社長名を記憶される。そして、仮想社員が希望すれば、あるいはモードとして社長室に行くというようなモードを選択すると、記憶された歴代社長の個人データ等を閲覧することができるようにしてもよい。

【0094】

なお、「友達を勧誘する」ゲームモードは本実施形態の育成ゲームに限定され

ず、種々のネットゲームに適用可能である。例えば、ネットワークを利用する対戦ゲーム、クイズゲーム等である。各ゲームは予めゲーム目標が設定されており、各プレイヤーはその目標に達することを目指してゲームを競うものであり、この「友達勧誘」モードは勧誘に成功した時は、ゲーム目標に沿った所定の特典が付与されることで、ゲーム進行をより広い観点から提供でき、応用面の広いものとなる。

【0095】

また、「友達を勧誘する」ゲームモードでは、所定の入社テストをパスするように構成してもよい。

【0096】

【発明の効果】

請求項1、9、13記載の発明によれば、ゲーム目標を達成する手だてのひとつに、非会員の募集のための紹介モードを設け、かつ紹介者である会員プレイヤーにゲームに前記ゲーム目標の達成に有利な特典を付与することとしたので、会員の増大を効率的に図ることができる。

【0097】

請求項2、10、14記載の発明によれば、ゲームに全く参加していない非会員に対しては、メールアドレスが含まれる。

【0098】

請求項3、11、15記載の発明によれば、紹介した非会員が入会したことを報知するための報告書の作成が行われ、その報告書が紹介者である会員プレイヤーに送信され、これにより入会の有無が知らされる。

【0099】

請求項4、12、16記載の発明によれば、前記ゲーム目標がゲームの進行に従って積算されるスコアが所定値に達することであるから、紹介したプレイヤーには、前記有利な特典としての所定のスコアが加算されることとなる。

【0100】

請求項5記載の発明によれば、プレイヤーはゲームを通じて実社会における会社勤務などの社会勉強が模擬体験可能となる。

【0101】

請求項6に記載の発明によれば、仮想社員に対して仮想会社での昇格、降格のための処理を行うようにしたので、より興趣に富んだ育成用のゲームが提供できる。

【0102】

請求項7記載の発明によれば、選択するゲームモード如何によって取得されるパラメータ値が変化するので、より変化に富んだ育成用のゲームが提供される。

【0103】

請求項8記載の発明によれば、プレイヤからアクセスすることによって課題が該プレイヤの情報端末に提示される。また、この方式によれば、プレイヤによるアクセス実績自体を昇格のための一要因とすることも可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係る育成ゲームシステムの全体構成図である。

【図2】 サーバの構成を示すブロック図である。

【図3】 個人データの記憶内容を示す図である。

【図4】 勤務モード毎に設定された加減パラメータ値のテーブル図で、（a）は社員用のモード（勤務）の図、（b）は社長用のモード（勤務）の図である。

【図5】 ゲーム開始から終了に至るまでのゲームの進行を示す図である。

【図6】 仮想会社への入社から定年に至るまでの時間推移を示す図である。

【図7】 ゲーム開始より仮想会社への入社に至るまでの手順を示す流れ図である。

【図8】 出社に至るまでの各手順における画面図である。

【図9】 出社に至るまでの各手順における画面図である。

【図10】 「出社する」を選択したときの核手順における画面図である。

【図11】 健康診断の手順を示すゲーム画面図である。

【図12】 内定通知を報知する画面図である。

【図13】 仮想会社の社員である仮想個人の仮想期間1ヶ月（現実の1日

分)の勤務に対してなすべきプレイヤーとの間で行われる処理手順を示す図である。

【図14】 「①仕事をする」が選択された場合のゲーム進行手順を示す画面図である。

【図15】 「③世渡り」が選択された場合のゲーム進行手順を示す画面図である。

【図16】 「④アフター5」が選択された場合のゲーム進行手順を示す画面図である。

【図17】 「⑤リフレッシュ」が選択された場合のゲーム進行手順を示す画面図である。

【図18】 昇進条件スコアを示すテーブル図である。

【図19】 昇進試験におけるゲーム進行手順を示す画面図である。

【図20】 社長による仮想会社の運営態様であるモードの種類、それらの説明及びパラメータ加減幅を示す図である。

【図21】 社員、社長の勤務モードの一例としての「友達を勧誘する」モードのゲーム進行手順を示す図である。

【図22】 勧誘のためのゲーム進行手順を示す図である。

【図23】 紹介者(プレイヤー)への友達の入会報告のための手順を示す図である。

【符号の説明】

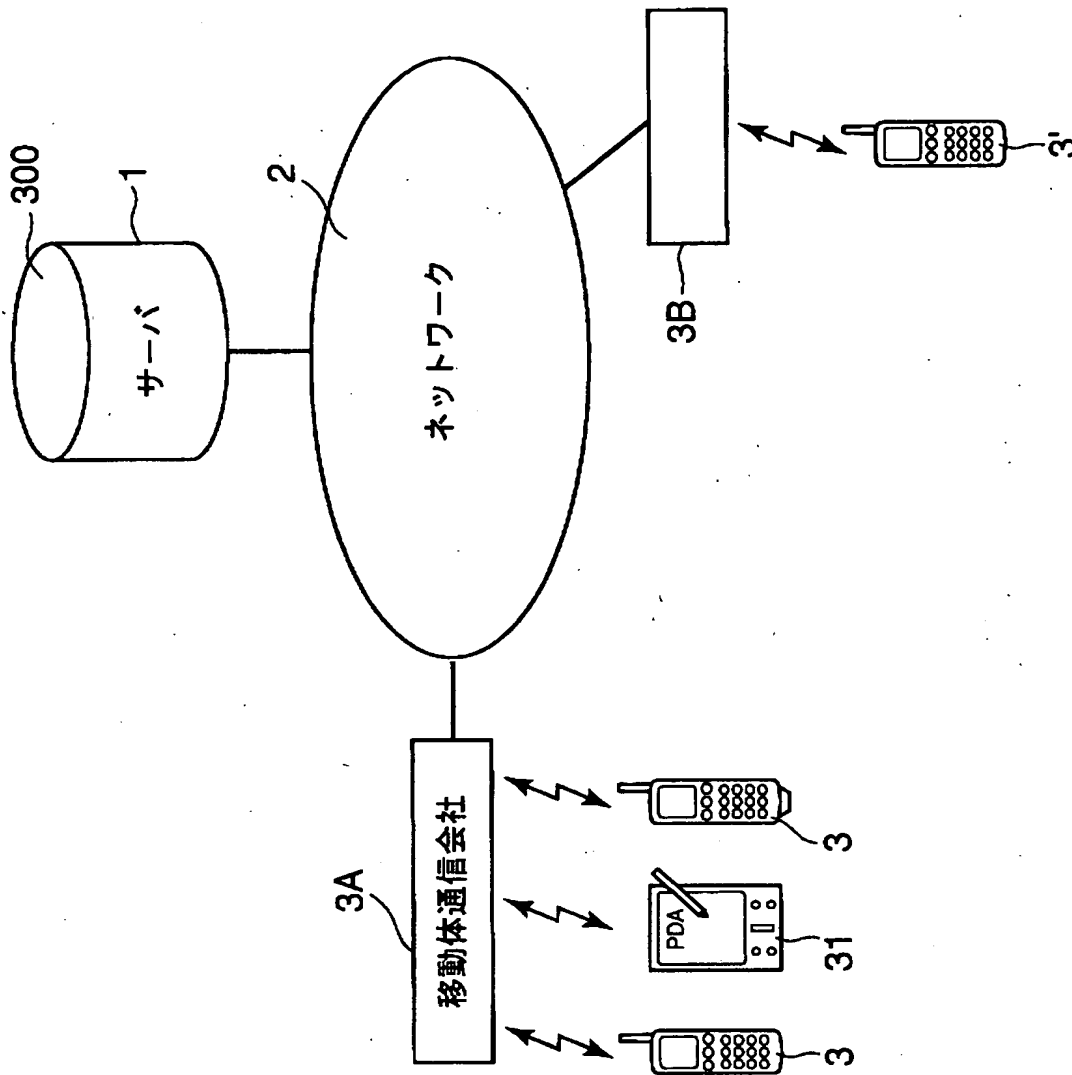
- 1 サーバ
- 10 制御部
- 100 ゲーム進行処理部
- 101 課題作成部
- 102 育成処理部
- 103 監視部
- 1031 時計
- 104 許可部
- 105 送受信部

- 106 入会関連情報作成部
- 107 入会処理部
- 108 特典付与部
- 109 報告書作成部
- 11 データベース
 - 111 会社データ記憶部
 - 112 個人データ記憶部
 - 113 課題記憶部
 - 114 パラメータ等記憶部 (パラメータ記憶手段、昇進条件記憶手段)
 - 115 イベント記憶部
 - 116 入会関連情報記憶部
- 12 プログラム記憶部
- 2 インターネット
- 3 携帯電話機

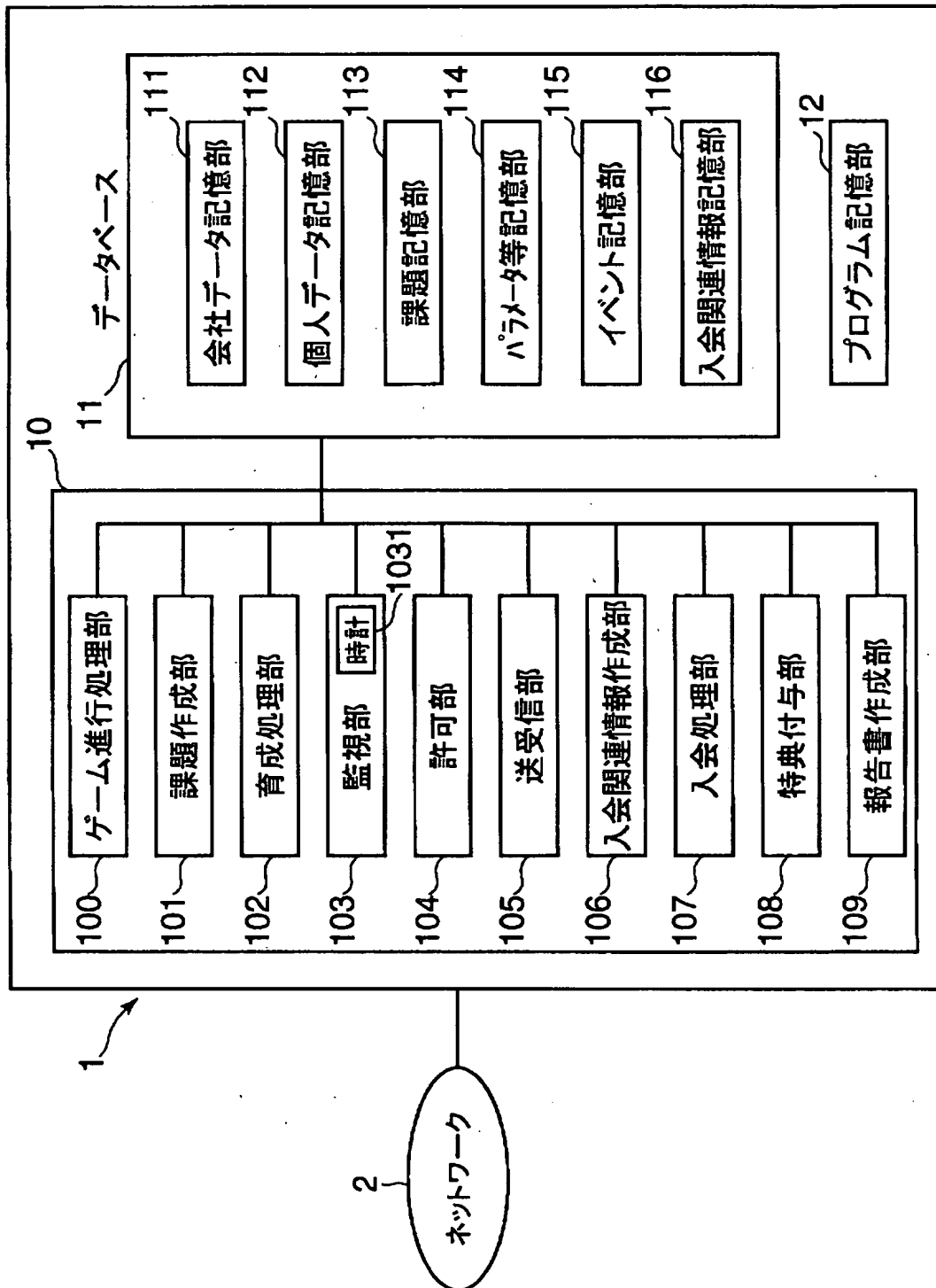
【書類名】

図面

【図 1】



【図 2】



【図3】

パラメータ名	説明	範囲	備考
1 ニックネーム	ゲーム中の名前	全角8文字	ゲーム開始時、登録
2 性別	プレイヤーの性別	—	♂/♀
3 レベル	プレイヤーのクリア回数	0~10	レベルに応じて、パラメータが上昇
4 日数	ゲームを開始してからの日数	0~60	
5 役職	現在の役職	—	
6 ゴールド	持ち金	0~	
7 体力	低いとパラメータの上昇度がダウン(80が基準)	0~100	初期値は100
8 知力	賢さ、頭の回転のよさ	0~1000	健康診断で決定(250前後)
9 行動力	実行力、決断力	0~1000	健康診断で決定(250前後)
10 魅力	人間的魅力、カリスマ性	0~1000	健康診断で決定(250前後)
11 運	試験に受かりやすくなったりする	0~1000	ランダムで決定
12 信頼度	社長になったとき、会社の信頼度になる	0~100	初期値は100(0になると倒産)
13 ラブ	高いと何かいいことが	0~100	初期値は50
14 独立度	高くなると他のパラメータが上昇しにくくなる	0~100	初期値は0

【図4】

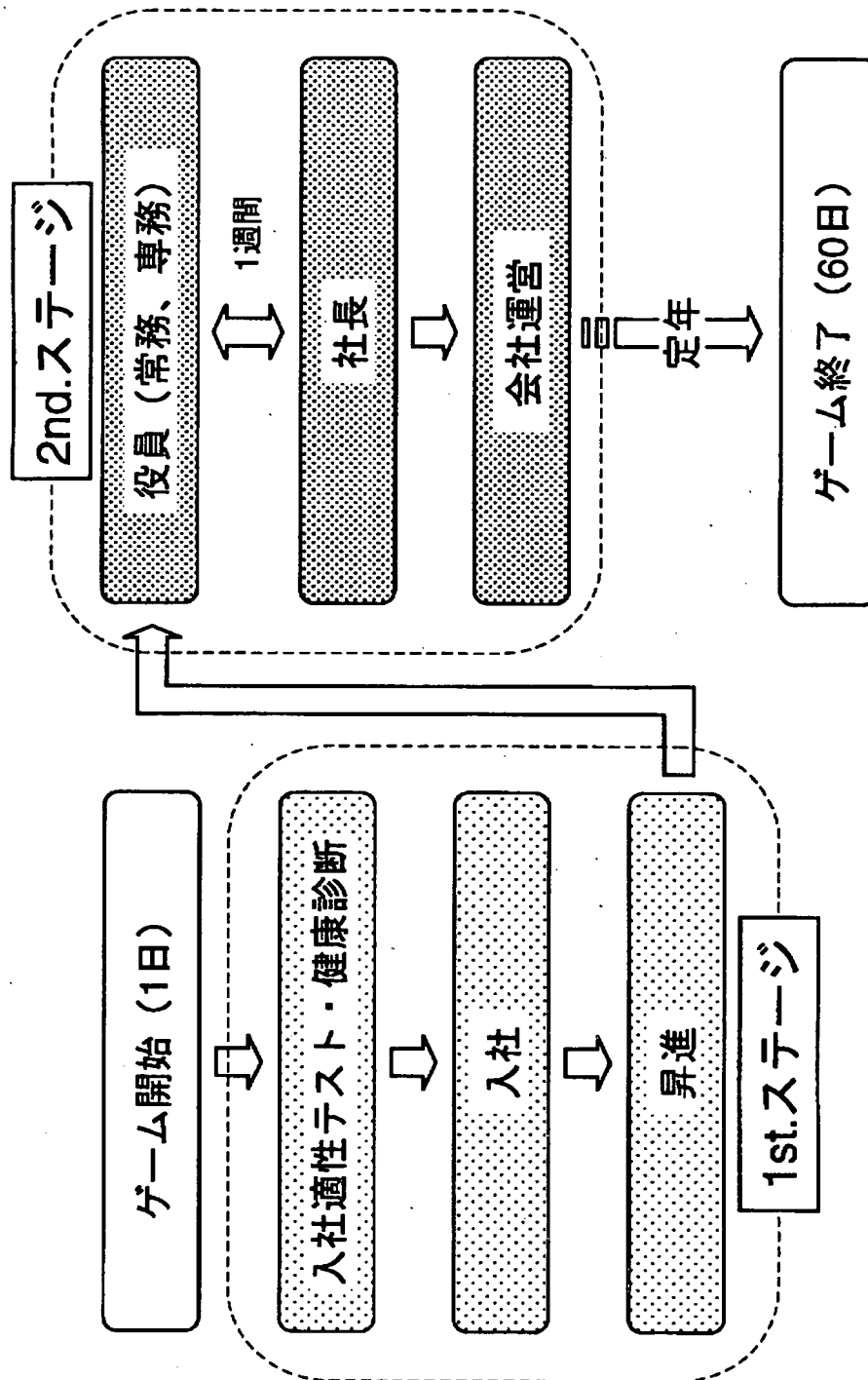
	モード名	説明	出題内容	パラメータの増減(1問につき)					
				体	知	行	魅	運	独
1	仕事を する	仕事に励む	ビジネスマナー(3問)	-2~0	0	+2~8	0	0	-1
2	情報を 集める	知識を高める	現代用語クイズ(3問)	-1~0	+2~8	0	0	0	-1
3	世渡り	世渡りをうまくやる	ランダム(1問)	-4~-2	0	0	+2~8	0	-1
4	アフター5	友達を探す	—	+3~6	-2~-6	-2~-6	+4~16	0	+1
5	リフレッシュ	意見交換	メール交換	+1~3	-1	-1	-1	0	0
6	友達を勧誘する	会員を増やす	—	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%

(a)

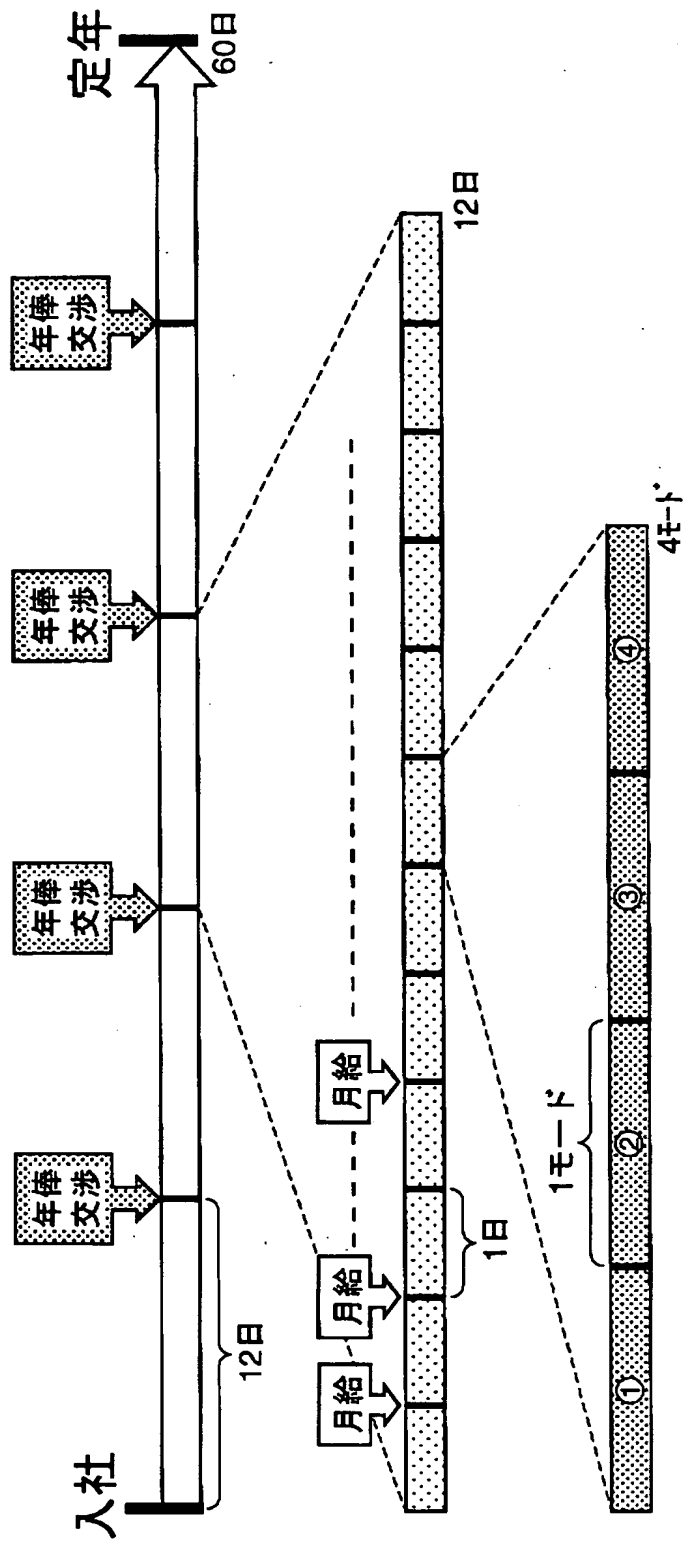
	カテゴリ名	説明	パラメータの増減							備考
			体	知	行	魅	運	ラ	信	
1	仕事を する	仕事に励む	-2~0	0	+2~8	0	0	-1	+2	社員のときと同じ
2	情報を 集める	知識を高める	-1~0	+2~8	0	0	0	-1	+2	社員のときと同じ
3	昇格・降格	昇格させたり 降格させる	-8	-2	+4	-4	-2~+2	-20	-10	—
4	会議	社員を招集する	-4	+2	+4	+2~4	-2~+2	0	+2	社員と意見交換
5	アフター5	友達を探す	+3~6	-2~-6	-2~-6	+4~16	0	+4~10	+1	社員のときと同じ
6	リフレッシュ	友達と意見交換	+1~3	-1	-1	-1	0	0	0	社員のときと同じ
7	友達を勧誘する	会員を増やす	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	社員のときと同じ

(b)

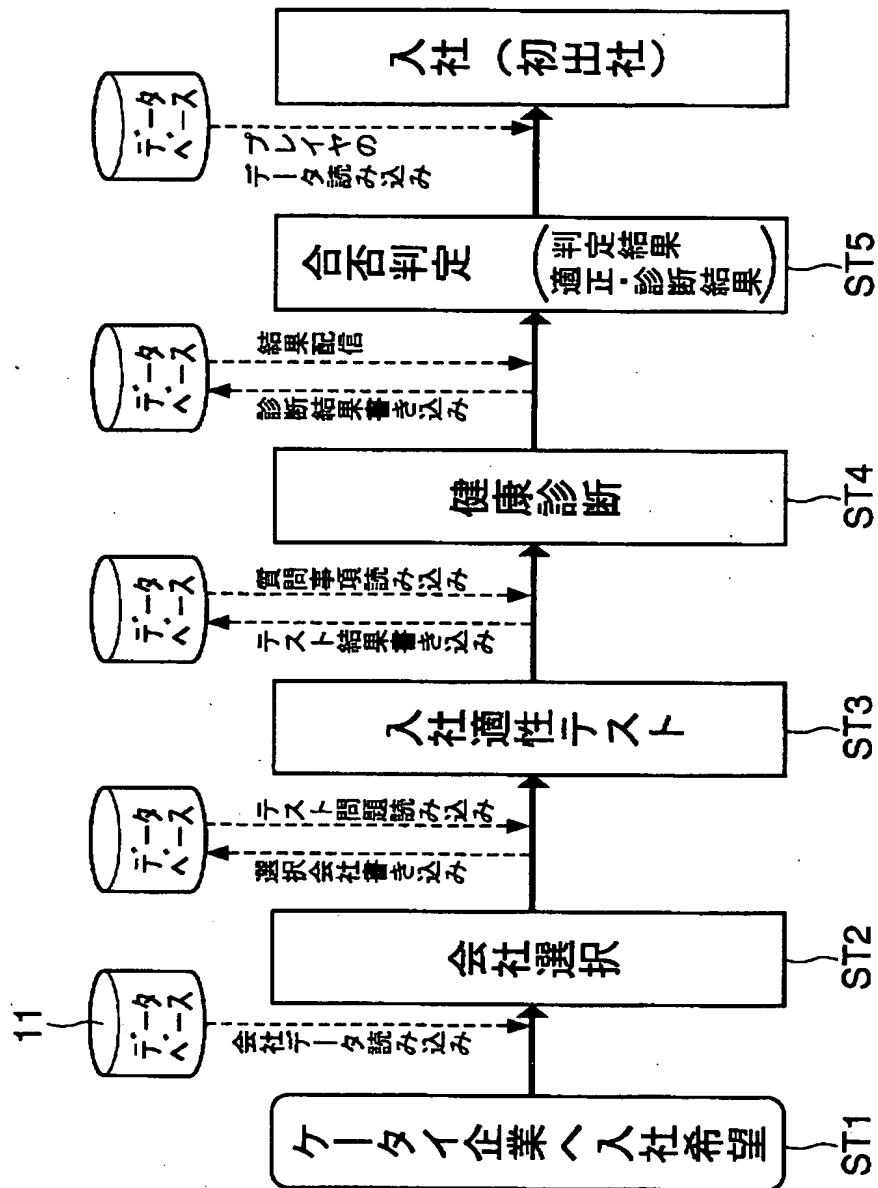
【図5】



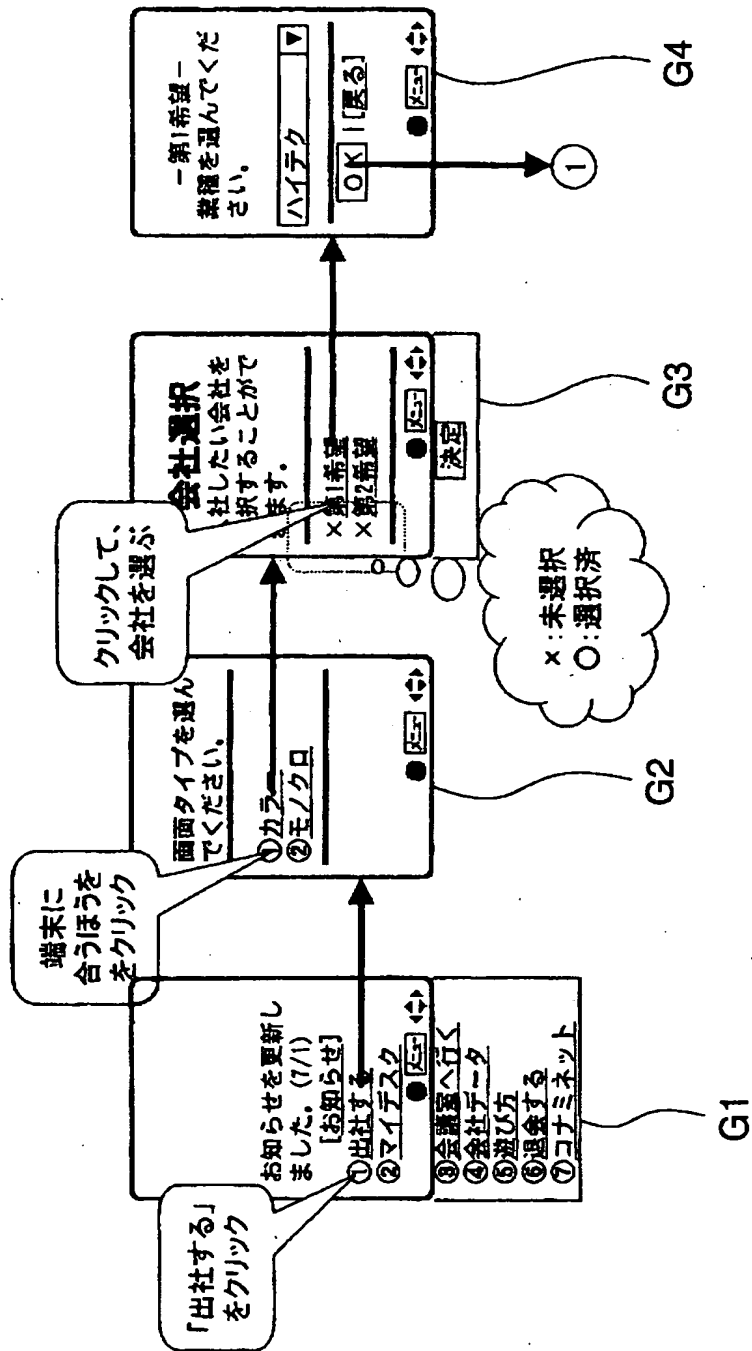
【図6】



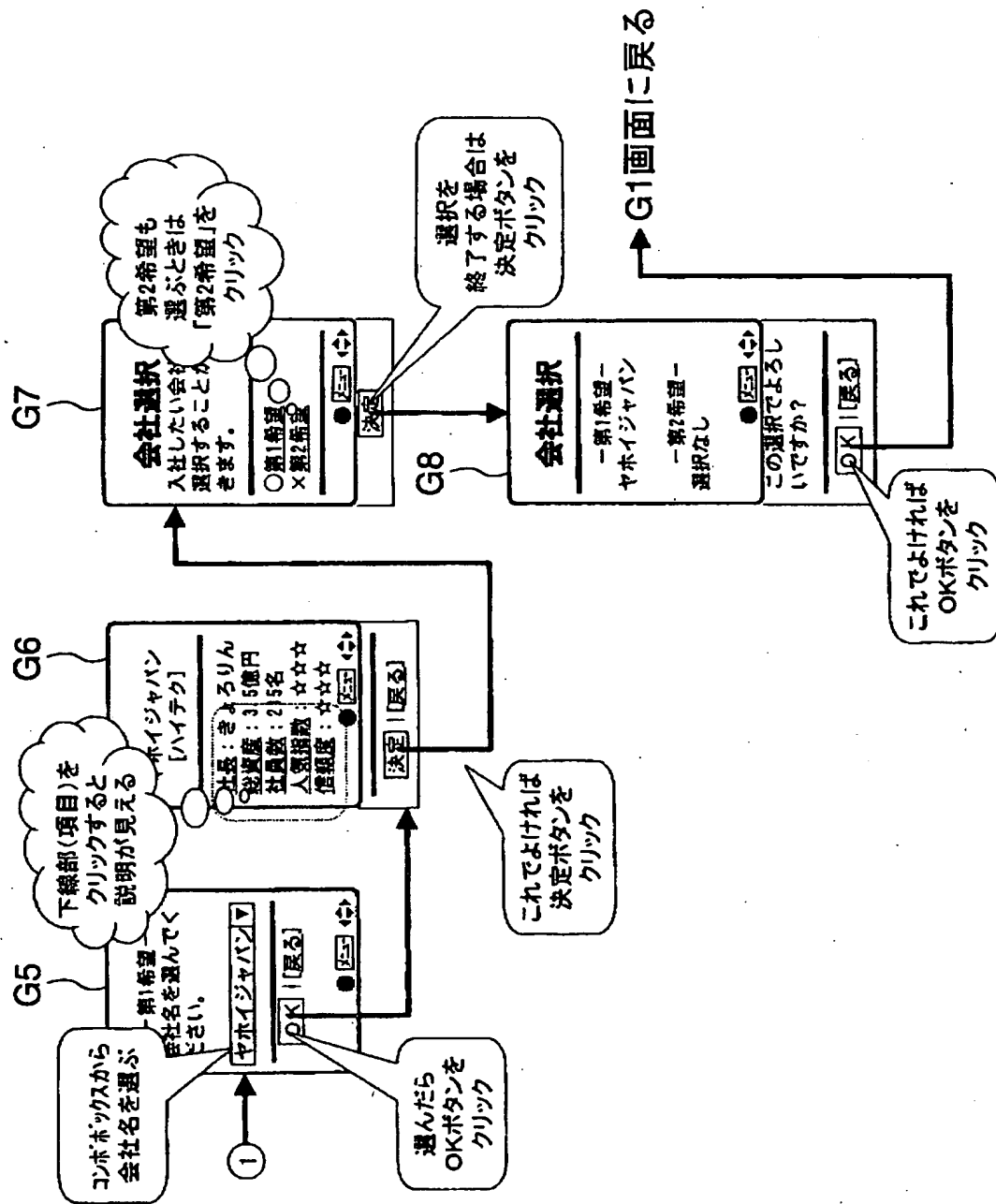
【図 7】



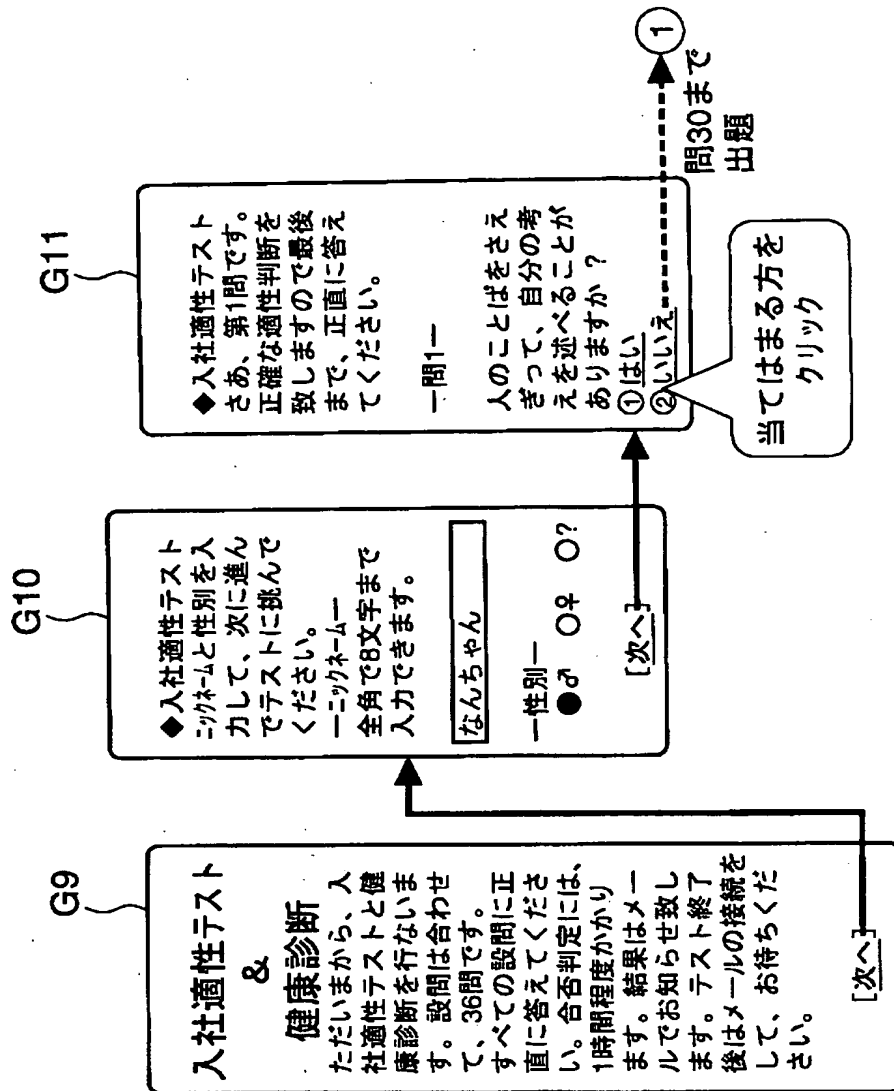
【図 8】



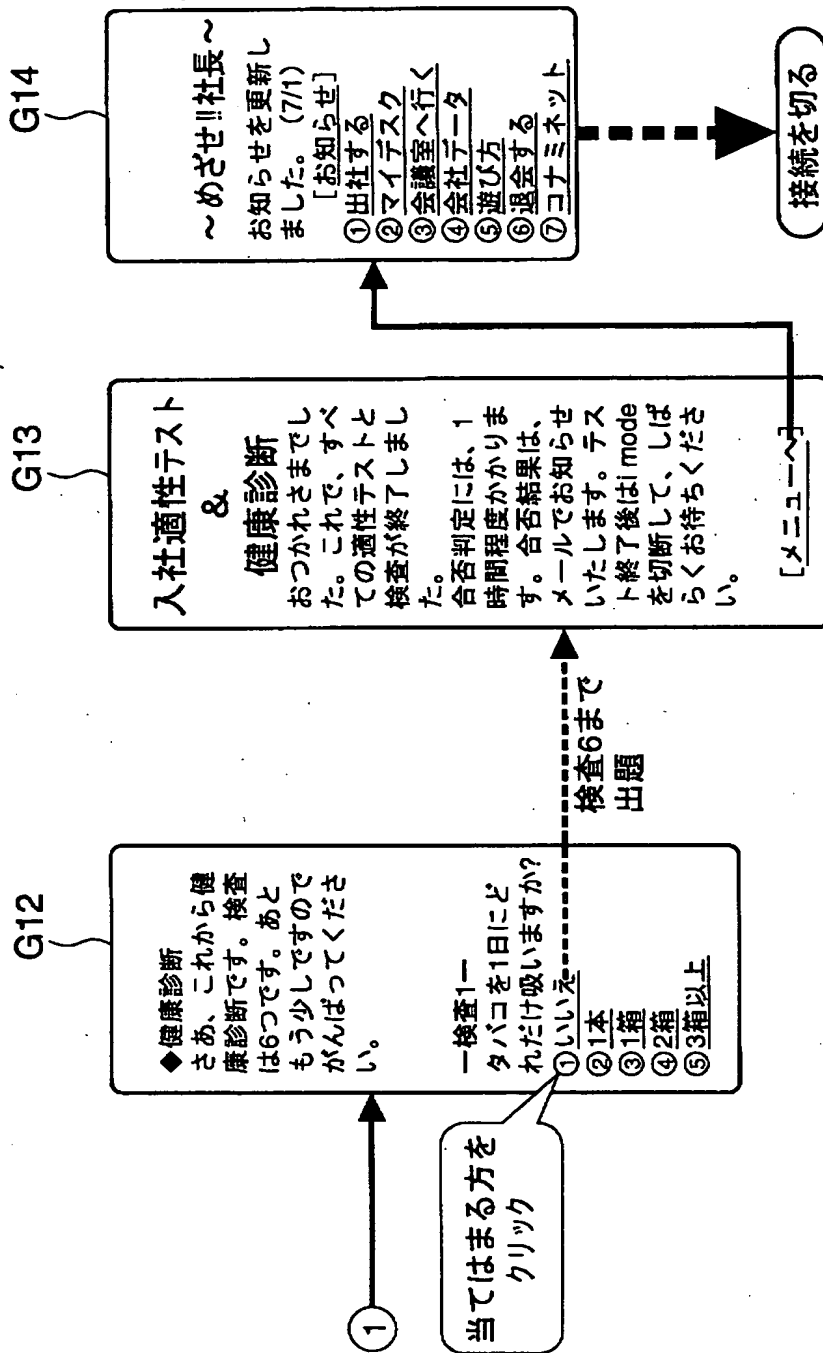
【図 9】



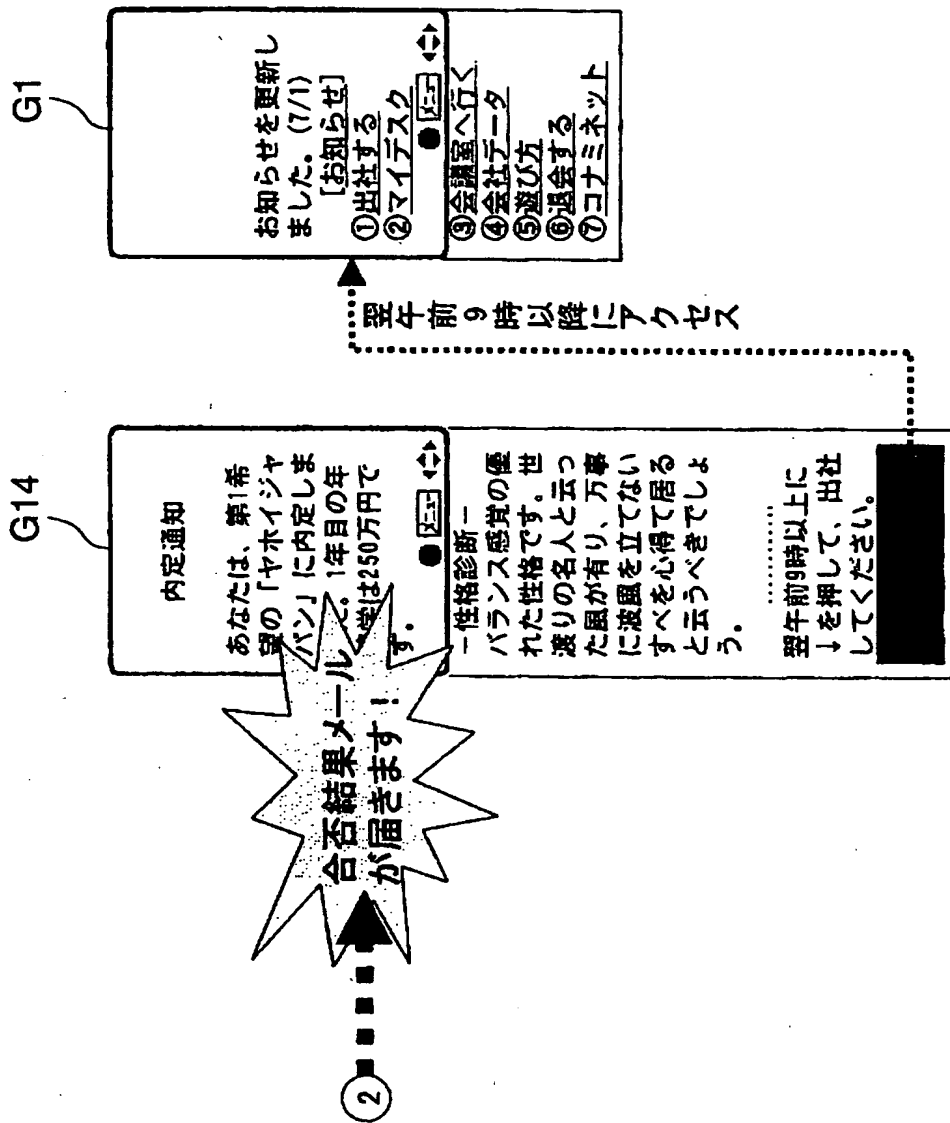
【図10】



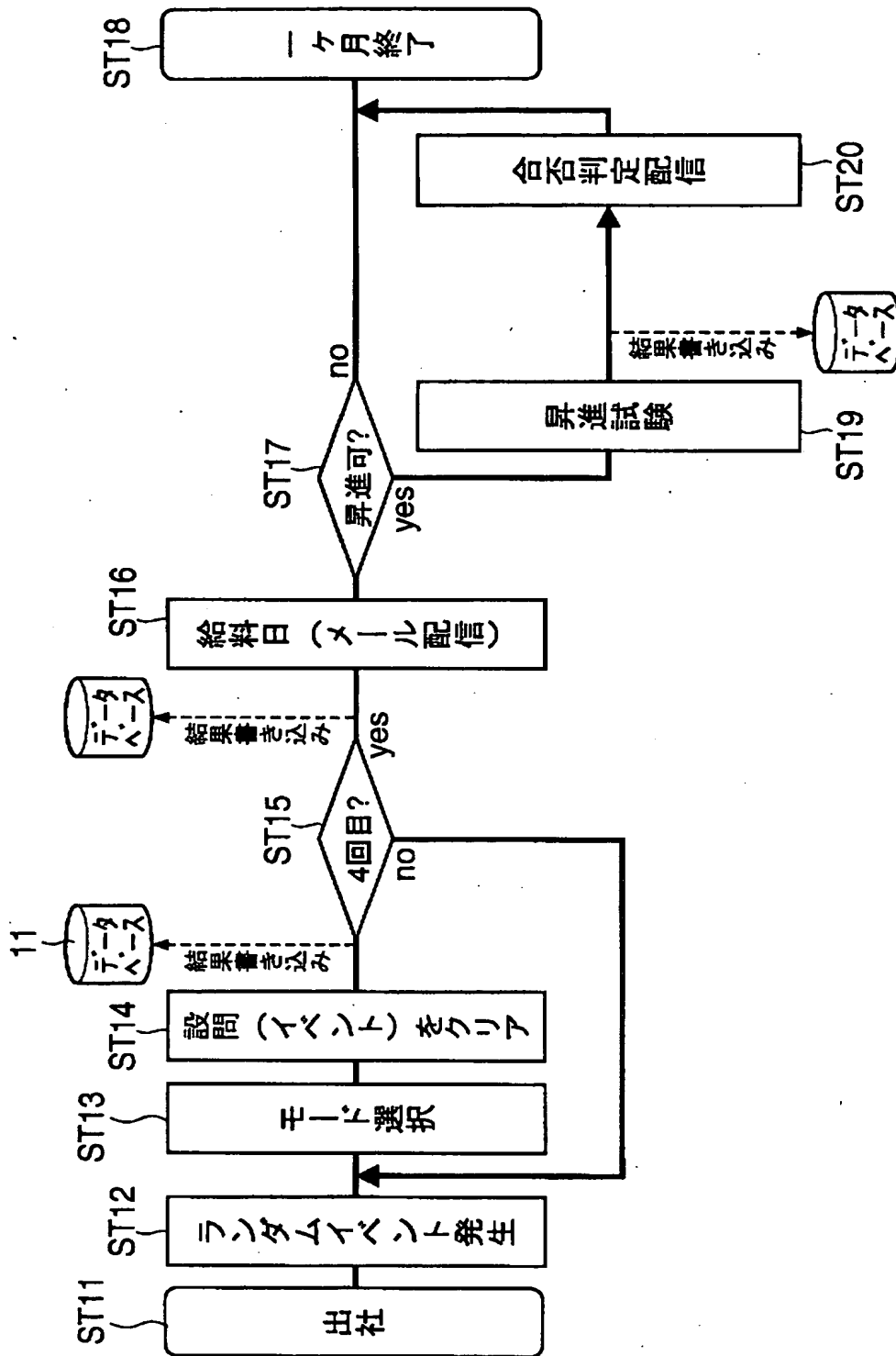
【図 11】



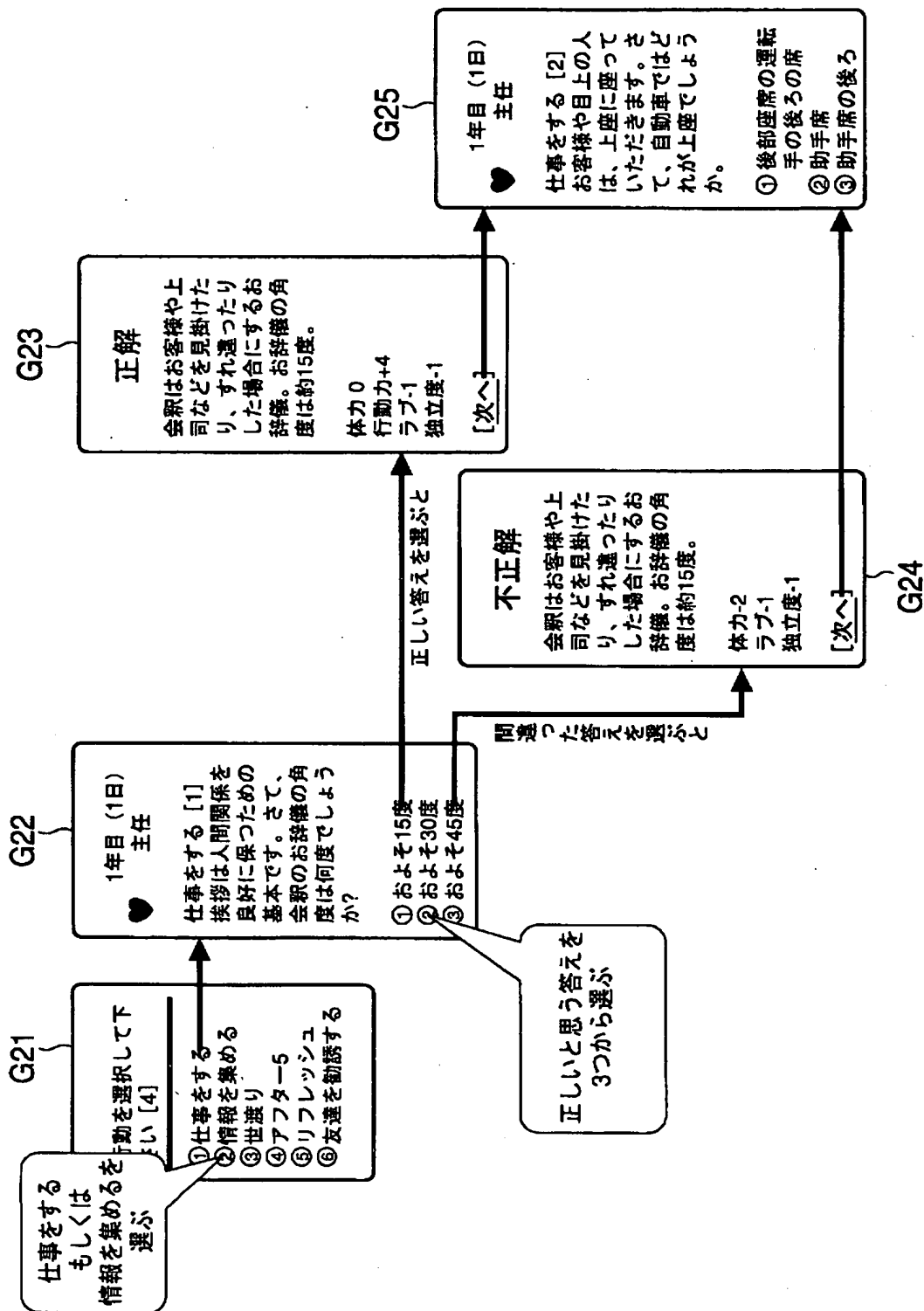
【図 12】



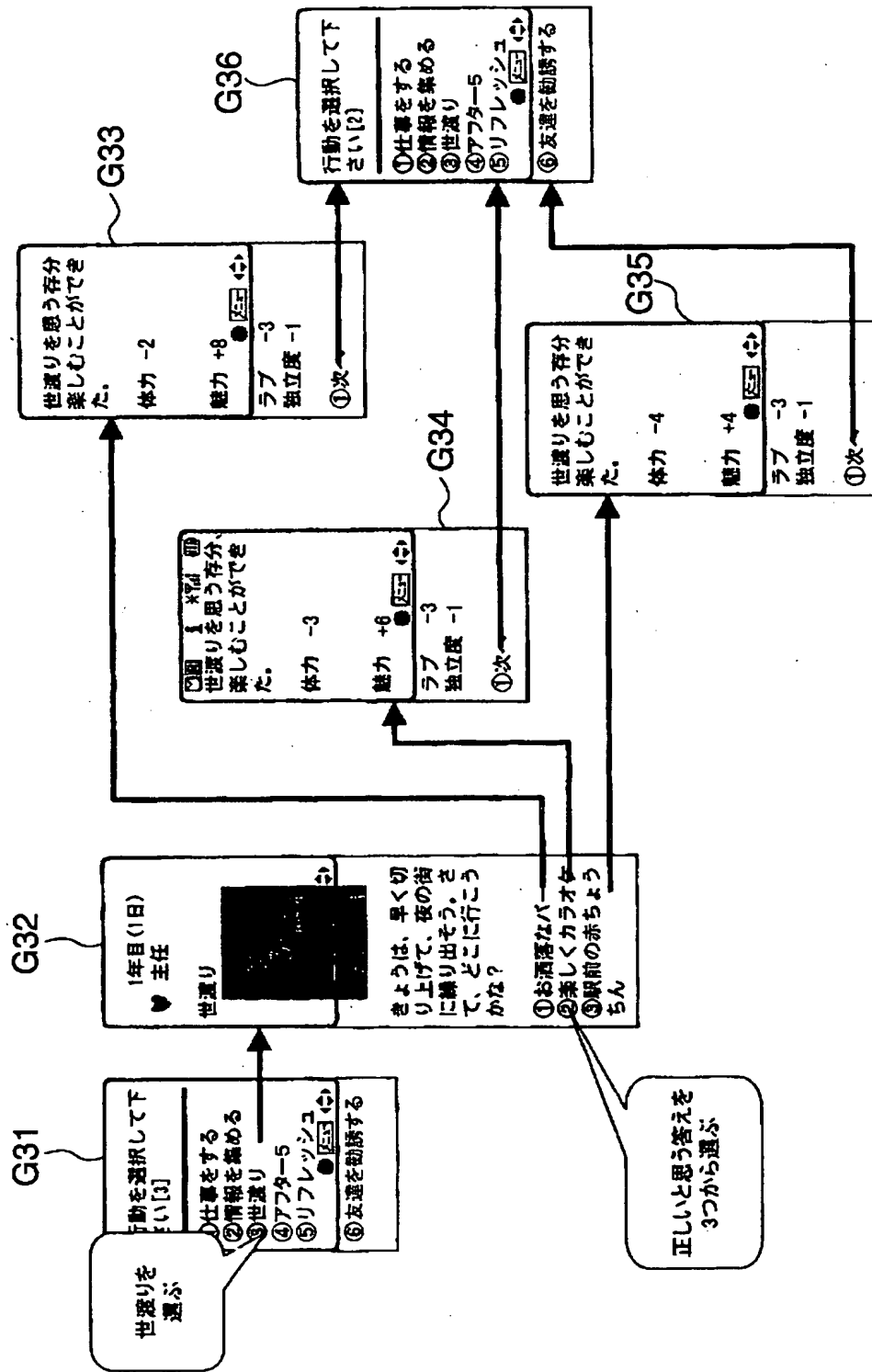
【図13】



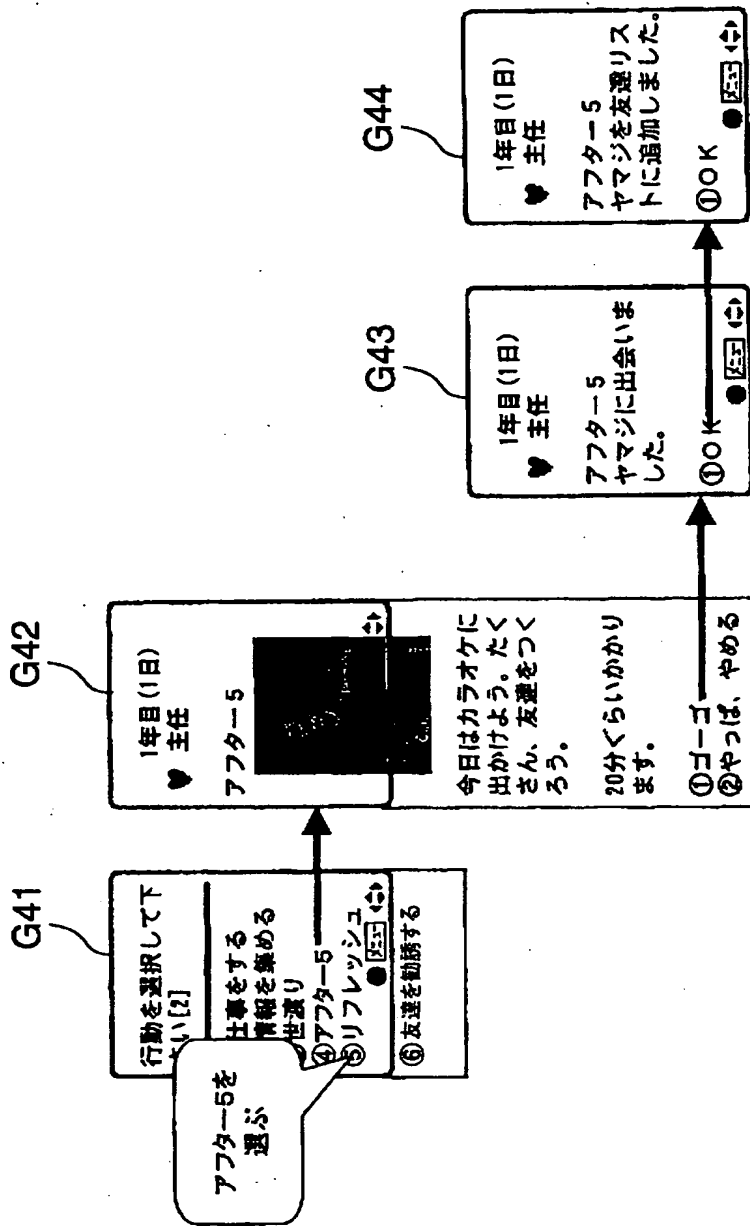
【図 14】



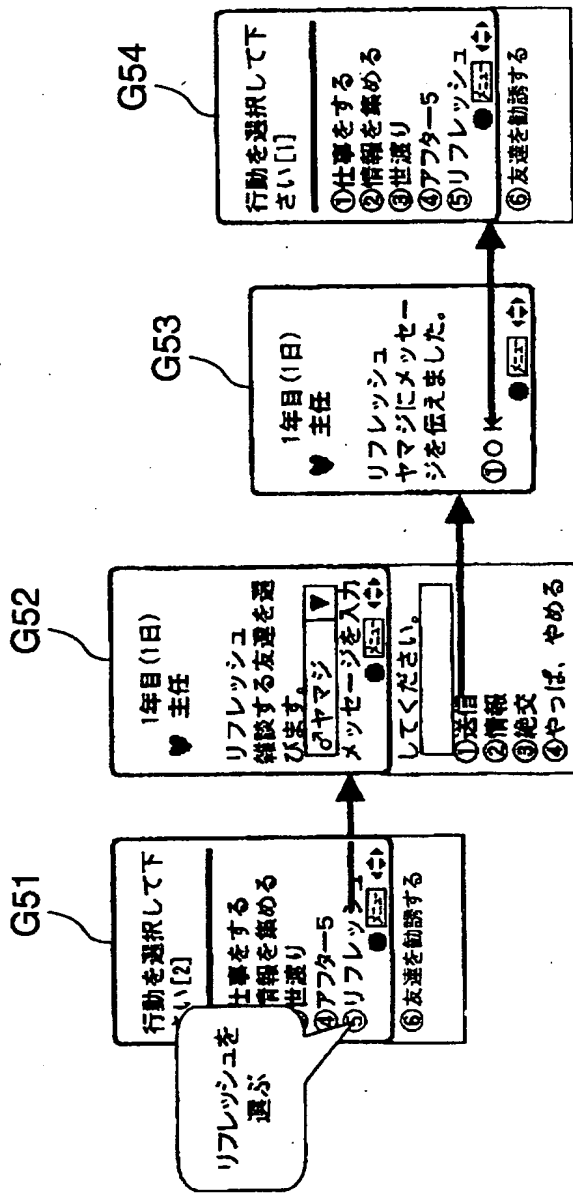
【図 15】



【図 16】



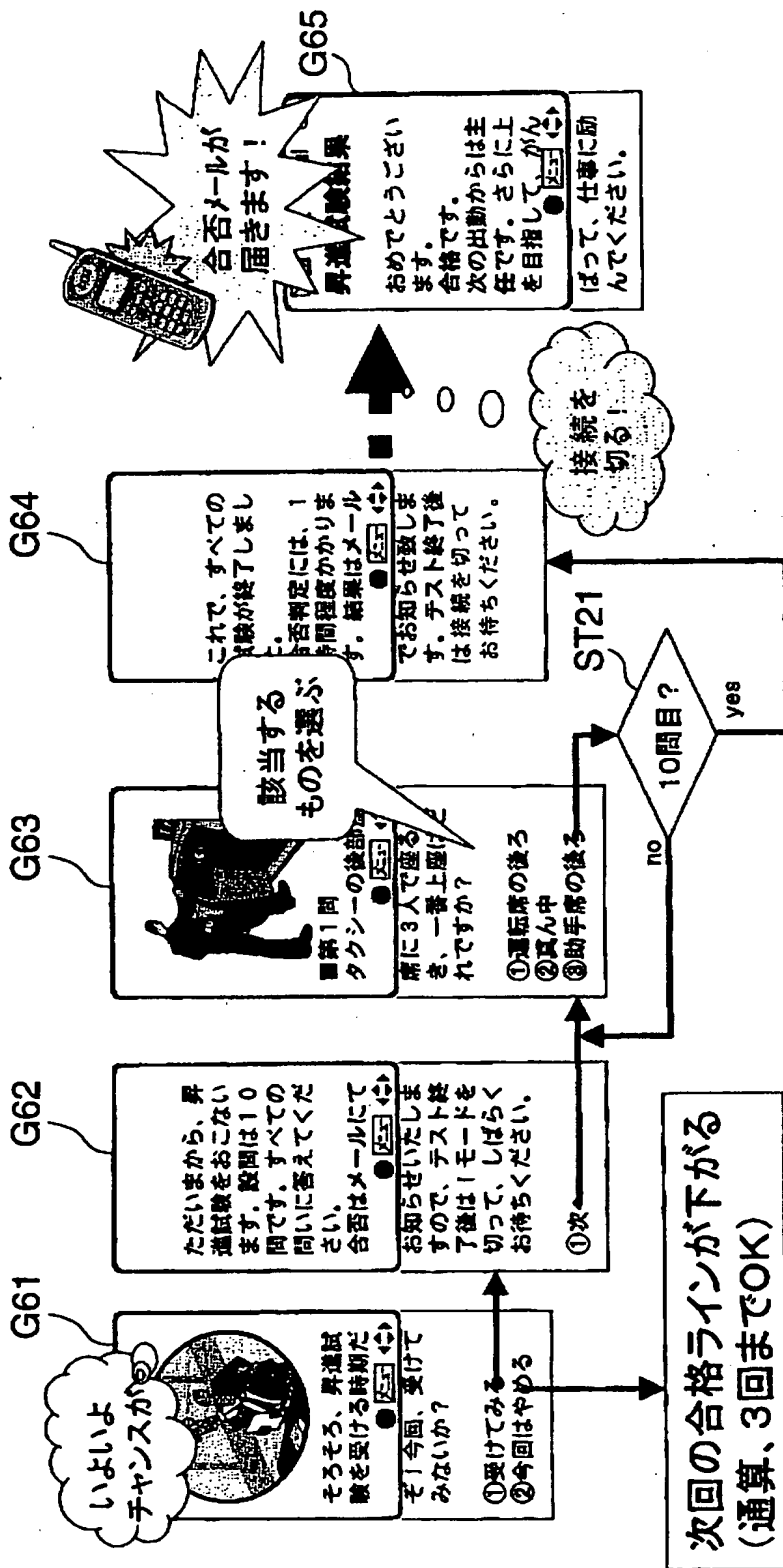
【図 17】



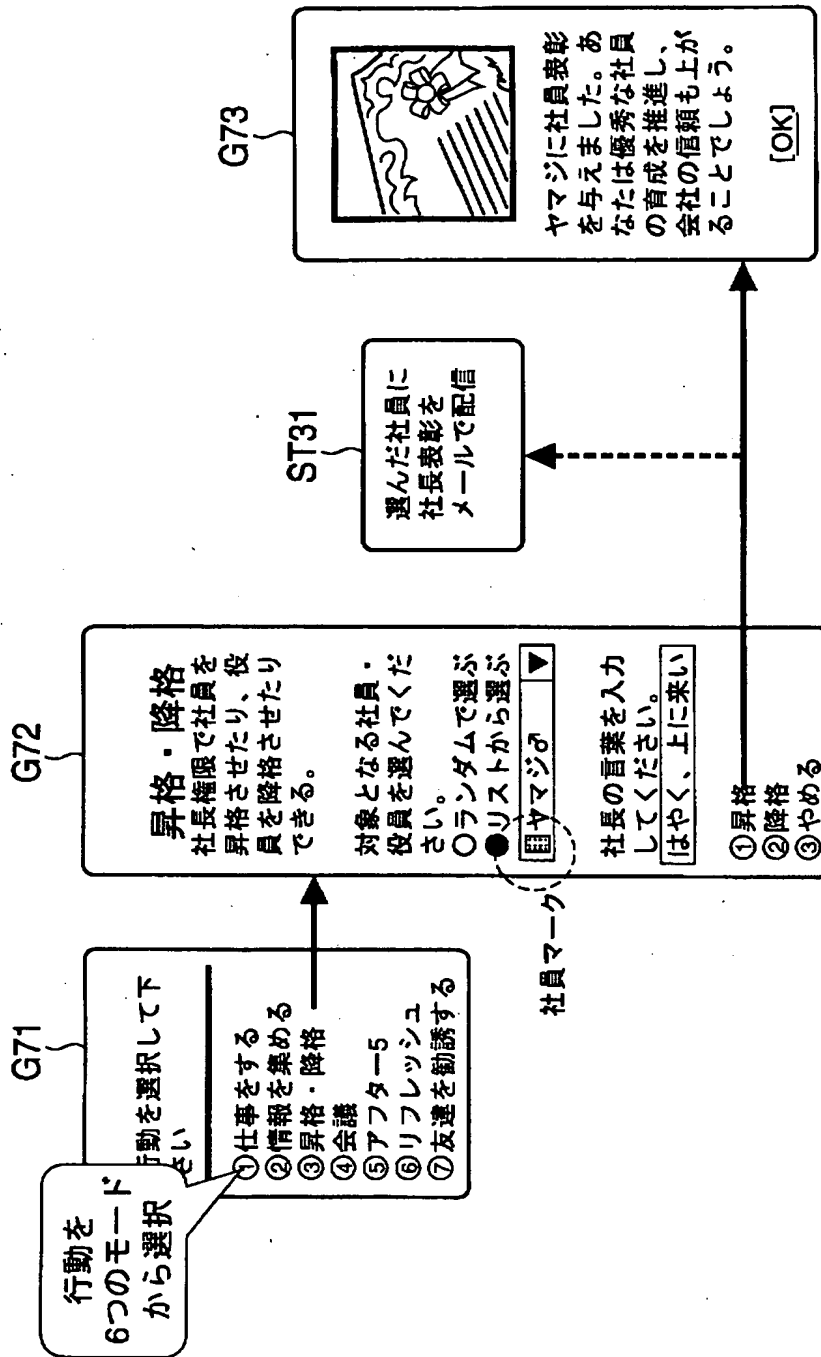
【図18】

	役職名	条件	試験内容
1	主任	知力、行動力の平均値と運の10%の和が301以上	ビジネスマナー、現代用語に関する問題 が出題
2	係長	知力、行動力の平均値と運の10%の和が351以上	ビジネスマナー、現代用語に関する問題 が出題
3	課長	知力、行動力の平均値と運の10%の和が401以上 (部長・課長あわせて30%)	ビジネスマナー、現代用語に関する問題 が出題
4	部長	知力、行動力の平均値と運の10%の和が451以上 (部長・課長あわせて30%)	ビジネスマナー、現代用語に関する問題 が出題
5	常務	知力、行動力、魅力の平均値と運の10%の和が 511以上(常務・専務あわせて10%)	経営学などに関する問題が出題 (答えはランダム)
6	専務	知力、行動力、魅力の平均値と運の10%の和が 571以上(常務・専務あわせて10%)	経営学などに関する問題が出題 (答えはランダム)
7	社長	現社長よりもパラメータが高いとき	社長を含めた役員から選出

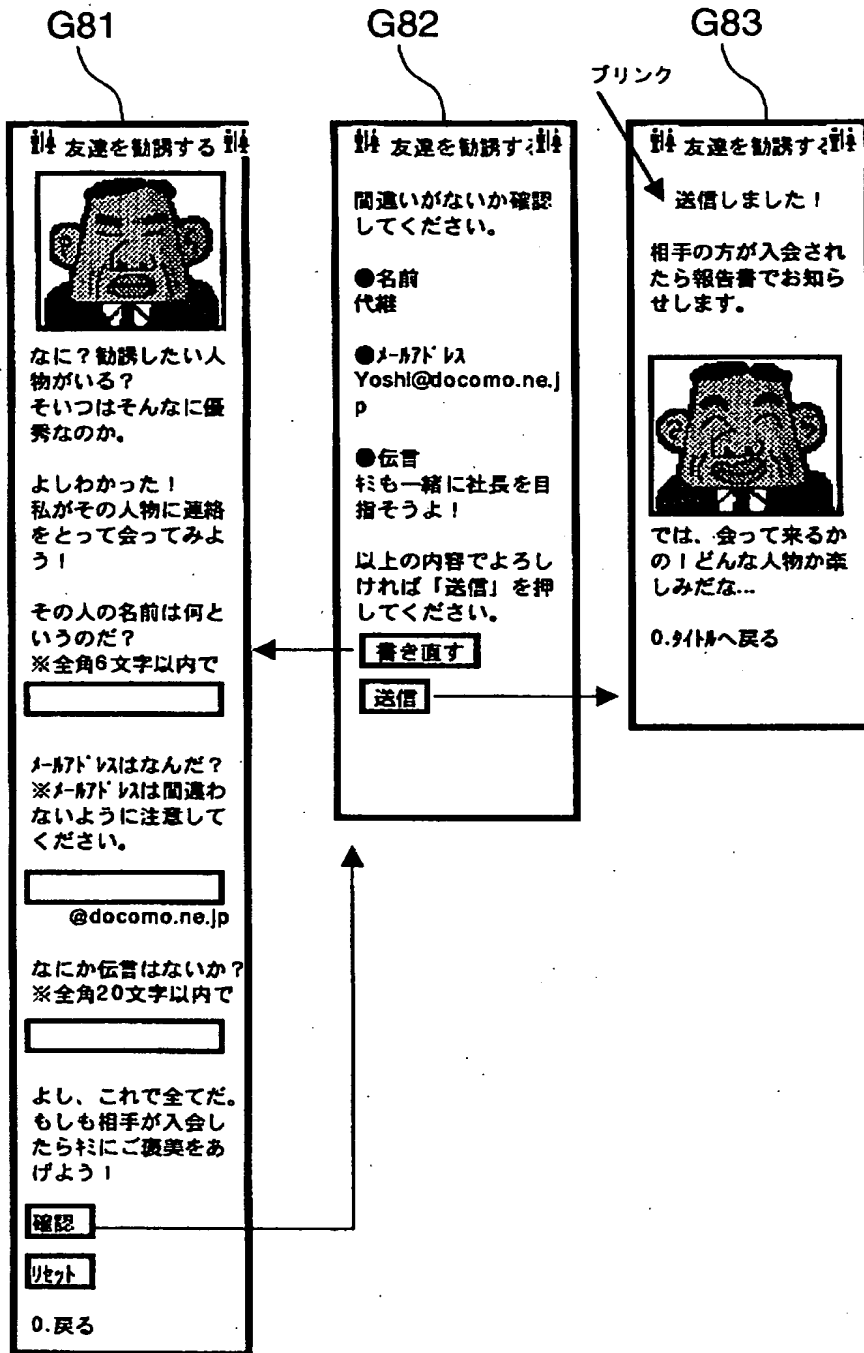
【図 19】



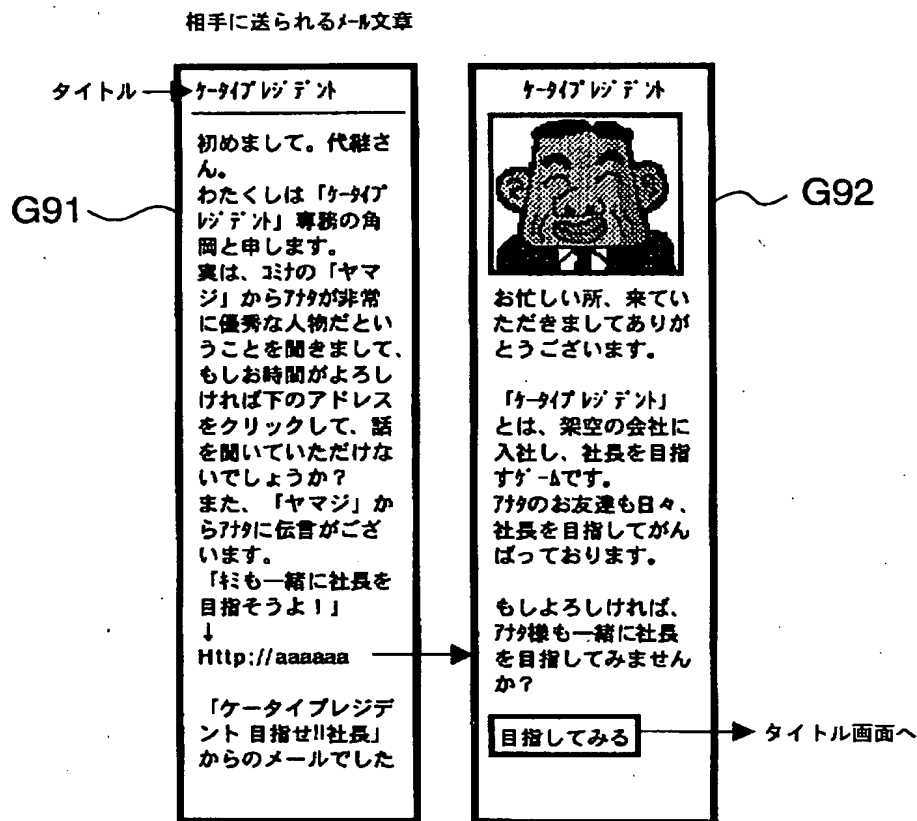
【図 20】



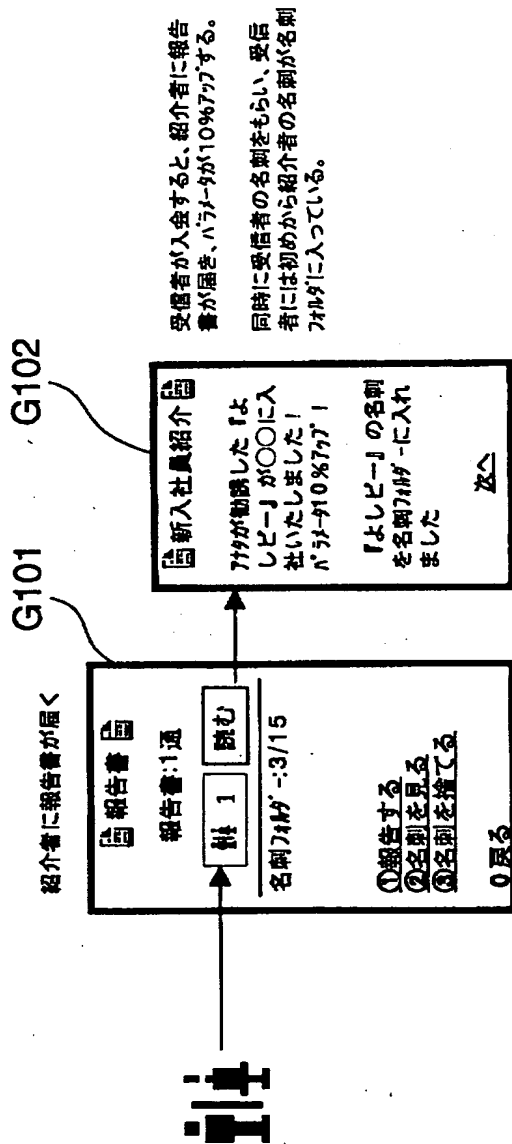
【図 21】



【図 22】



【図 23】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゲーム目標を達成する手だてのひとつに、非会員の募集のための紹介モードを設けることで、会員の増大を効率的に行う。

【解決手段】 会員プレイヤから情報端末3を介して、ネットワーク2上のゲームサーバ1との間で通信しながら、ゲームサーバに構築されたゲーム空間上で、設定されたゲーム目標への達成を目指してゲームを進行するネットゲームシステム。ゲームサーバ1は、会員プレイヤから非会員の情報端末3のメールアドレスを特定する紹介情報を受信すると、該会員プレイヤを特定する情報を含む入会勧誘情報を作成する入会関連情報作成部106と、入会勧誘情報の前記非会員のメールアドレスへの送信に応答して該非会員から入会の申し込み情報を受信すると、入会処理を行う入会処理部107と、入会処理後、紹介者である会員プレイヤにゲームに前記ゲーム目標の達成に有利な特典を付与する特典付与部108とを備える。

【選択図】 図2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598138501]

1. 変更年月日 2000年 8月11日
[変更理由] 名称変更
住 所 大阪市北区梅田2丁目5番25号
氏 名 株式会社ケイシーイーオー
2. 変更年月日 2001年 6月28日
[変更理由] 名称変更
住 所 大阪市北区梅田2丁目5番25号
氏 名 株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪